DATORMAGAZIN

C64/128

AMIGA

OBEROENDE FACKTIDNING FÖR COMMODORE-DATORER • 3/1986

SCREEN STAR: PARALLAX



TESTAT

JOYSTICKS



563-3

Reportage från London



LEDARE:

Datorbranschen måste skärpa sig:

LÄR AV SAS

Just nu bär det uppåt för hemdatorbranschen. Svenska folket köper datorer som aldrig förr. Men framgången verkar begränsad till ett datormärke. I dagsläget anses C64 och C128 ha erövrat 70-80 procent av hemdatormarknaden! På PC sidan lär Commodore erövrat 10 procent av marknaden. Så det är inte konstigt att Svenska Commodore uppges vara ett av Commodores mest lönsamma dotterbolag i förhållande till antalet anställda. Förra året omsatte man 130 miljoner kronor, vilket betyder 5 8 miljoner per anställd!

Men framgång förpliktar. Och där brister Svenska Commodore på många sätt. Otaliga av våra läsare har ringt hit till tidningen och vädjat om att vi ska skriva om hur Commodore beter sig. Det är inte bara vanliga konsumenter som hört av sig. Även en del återförsäljare verkar ha tröttnat på den nonchalans, okunnighet och oskäliga prispolitik som uppenbarligen präglar Svenska Commodores sätt mot sina kunder.

Fenomenet är inte nytt. Även utomlands har Commodores olika dotterbolag dragit på sig klagomål för bristande servicekänsla. Synd bara att smittan nu spridit sig till Sverige.

Bristande servicekänsla verkar för övrigt vara något som präglar större delen av hemdatorbranschen. Många är de kunder som möts av ointresse och okunnighet när de behövt hjälp. Att dessutom Televerket hoppas på tåget utan att ge sin butikspersonal en ordentlig utbildning förbättrar knappast situationen.

En branschexpert vi talat med ansåg sig ha en psykologisk förklaring till det hela. Det är helt enkelt inte "fint" att sälja hemdatorer och dataspel. Man vill hellre sälja PC-datorer och prata business med affärsmän. Branschfolk talar gärna med ett illa dolt förakt om "alla 14-åringar som springer i butikerna".

Ett märkligt resonemang. Det är dessa 14-åringar som med sina pengar ger dig i branschen lön, semester, bil och alla andra tänkbara och otänkbara förmåner du nu har. Nog förtjänar dessa datorintresserade ungdomar en bättre behandling.

Nu ska det ärligt sägas att jag (som är mer än dubbelt så gammal) inte upplevde något större servicekänsla i de databutiker jag själv besökte under en testrunda. Skulle bilförsäljare visat samma attityd och ointresse som jag möttes av i dessa butiker, då vore jag utan bil idag.

Branschen gör sig själv en björntjänst som man dessutom förlorar stora pengar på genom att inte satsa på service.

En bekant till mig, PC-ansvarig på ett större svenskt företag, hade tänkt köpa in några Amigor till sitt företag för experiment med affärsgrafik och reklamvideo. Men det var några frågor den lokala återförsäljaren inte kunde svara på. "Ring Commodore så får du säkert det utrett", löd rådet från butiksägaren.

Här inträdde den klassiska Moment 22-situationen. Svenska Commodore talar endast med återförsäljare. Min bekant var ingen återförsäljare. Ville han ha svar på sina frågor fick han vända sig till återförsäljaren. Och återförsäljaren kunde inte besvara frågorna utan rådde min vän att själv ta kontakt med Commodore, som endast talar med återförsäljare, osv, osv.

Han köpte givetvis ingen Amiga. "Otroligt", var hans enda kommentar.

Nej, databranschen. Lär av SAS. En nöjd kund är en lönsam kund. Och sluta skämmas för att ni säljer hemdatorer.

Vi på Datormagazin tycker det här är en så viktig fråga att vi framledes kommer att inleda en specialbevakning av den. Vi kommer där för att sända ut speciella testpatruller land och rike kring för att ta pulsen på just serviceanda, kunnighet, priser och vänligt bemötande.

Christer Rindeblad

DE VANN!



Det blev en spännande lottdragning bland alla våra nya prenumeranter. Men här är i alla fall de som hade turen med sig och vann varsitt Green Beret-spel: **TOMAS JANSSON**, Håkansgårdsg. 79, Kungsbacka. **MATS SWENSON**, Medborgareg. 75, Sundsvall. **PETER RANTATALO**, Dammgatan 9, Habo. **DANIEL STRAND**, Birchers stig 5, Genarp. **JÖRGEN NILSSON**, Bromsvägen 4, Saltsjö-Boo. **ROLAND ANDERSSON**, Florav. 15 B, Fagersta. **STEFAN BERGH**, Hässkovägen 4, Kolbäck. **INGE DAHLEN**, Vidhemsg. 18, Vedum. **JOAKIM HANSSON**, Wallisgatan 70, Helsingborg. **NICKLAS ARVIDSSON**, Forngårdsv. 7, Sjuntorp.

Ett jätte-grattis på er! Hoppas ni får kul med De gröna baskrarna, som vi skickar er per post.

Lösryckten

MACINTOSH SLÅR

Riktigt skojigt hade vi ett tag här på redaktionen. Under ett samtal med den stora spelingörten HK Electronics chef, Heikki Karling, berättade han nämligen att firman nu skaffat sig en Macintosh med programmet Page Maker. Det är ett program med vilket man kan göra original till reklamblad etc, en sorts Newsroom, men dyrare.

Några dagar senare mötte vi Ulrika Bergman från Epyx Sveriges agent Pylator, som stolt berättar att nu ska hon börja göra sina egna reklamoriginal med, gissa vad, just det! en Macintosh med Page Maker.

Riktigt svårt att hålla sig för skratt fick vi slutligen när, under ett telefonsamtal, American Actions Sverigechef Claes Magnusson, berättade att han nu gjort en specialtidning om spel helt och hållet på sin Macintosh med Page Maker. Vem kunde ana att Apple Computers skulle tjäna grova pengar på Commodore spel..

COMMODORE SPARKAR

Amerikanska Commodore försöker att räta upp ekonomin. I somras beslöt man att sparka hälften av personalen. 140 personer på huvudkontoret i West Chester USA. Samtidigt rapporteras bra försäljningssiffror för C64 och C128, med Amigan fortfarande går trögt.

VILL INTE SÄLJA

En förtvivlad läsare ringde oss och berättade följande märkliga historia.

"Jag köpte min C128 precis när den kom till Sverige. Då fanns ingen svensk manual och jag är dålig på engelska. Nu har jag försökt köpa en svensk manual. Men återförsäljaren har ingen extra och på Commodore vägrar dom sälja lösa manualer."

Det måste väl vara ett missförstånd. Vi har aldrig hört talas om ett företag som vägrar sälja, eller.

STARTEXTER

heter ett nytt svenskt ordbehandlingsprogram för C64:an från Interface/SYBEX, Uppsala. Helt svensk handbok och hjälptexter, ger 80-tecken på vanlig TV [?] och rymmer ca 20.000 tecken. Kostar märkligt nog endast 280 kronor! Låter intressant tycker vi.

INNEHÅLL OKTOBER 1986

ALLMÄNT

PROGRAMMERING

TESTAT

LITTERATUR

HACKING

SPEL-TESTER

DATORMAGAZIN C64/128 UTKOMMER:
NR 4/86 — 11 DECEMBER 1986
NR 1/87 — 19 FEBRUARI 1987
NR 2/87 — 9 APRIL 1987

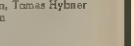
DATORMAGAZIN C64/128

SPECIALTIDNING FÖR ALLA SOM HAR HEMDATORER AV MÄRKENA C64 • C128 • AMIGA

UTGIVARE: Pressmakarna Mediabyrå AB

ANSVARIG UTGIVARE OCH CHEFREDAKTÖR: Christer Rindeblad

REDAKTIONSSEKRETERARE: Erik Lundevall



REDAKTION: Jan Nilsson, Kenneth Mattsson, Stefan Jakobsson, Mats Lonnborg, Johan Gripman, Lars Wikström, Jan Mickelin, Mogens Linderud, Björn Knutsson, Tomas Hybner, Kalle Andersson, Johan Pettersson

ATELJÉ: Anneli Lysaker

ADMINISTRATIV REDAKTÖR: Per-Erik Persson
ANNONSER: Johan Lindgren, tel: 0755/873 25
SÄTTNING & MONTERING: Pressmakarna Mediabyrå AB
TRYCKNING: Idrottsbladet, Södertälje

ADRESS:
Datormagazin
C64/128
Box 374
151 24 Södertälje

ISSN 0283 - 3379

PRENUMERATION:
Helår 6 nr 60 kronor
POSTGIRO: Pg 495 55 09 7

FIREBIRD VILL HA SVENSKA DATASPEL!

Här är det Televerket som säljer mjukvara!

British Telecom, den brittiska motsvarigheten till vårt Televerk, är privatägt aktiebolag sedan några år. Hösten 1984 insåg man att markanden för mjukvara till hemdatorer ökade snabbt och bestämde sig för att göra en satsning.

Första spelet, 'Booty', sålde raskt i 200.000 exemplar. Fortsättningsvis satsade man enbart på spel, även om nyttoprogram förväntas komma framledes. 1985 hade omsättningen kommit upp till 6 miljoner pund, drygt 65 miljoner kronor!



Telecom Soft är ett av Englands större mjukvaruhus trots att få känner till företaget. Desto mer kända är de underliggande bolagen Firebird, Rainbird, Beyond och Odin Software.

Ett 40 tal personer sköter frågor kring marknadsföring och kontrakt med programmerarteam runt om i världen medan den direkta programframställningen sker hos de uppknutna företagen och deras egna kontakter.

Datormagazin har besökt ett av Telecom's underliggande bolag, FIREBIRD, centralt beläget i 'televerks'ägda Wellington House i hjärtat av London.

Firebird är det bolag som stått för Telecom's hittills största försäljningssucce, nämligen strategispelet ELITE. Aldrig någonsin har ett dataspel legat etta på såväl USA- som Englandstoppen samtidigt! Spelet har även vunnit THE GOLDEN JOYSTICK AWARD, ett mycket statusmättat pris. Ursprungligen skrevs Elite för Acorn BBC. För att vara säkra på att konverteringen till C64 inte skulle misslyckas utfördes detta arbete av upphovsmännen själva, Ian Bell och David Braben.

EMPIRE

Under vårkanten släppte Firebird spelet Empire, vilket är ett strategispel som till mycket påminner om Elite. Firebird vill dock inte se Empire som en naturlig uppföljare.

Mr Robert Stallybrass:

-Det vore dumt att göra en "del 2" så nära inpå introduktionen av Elite. Empire är ett fristående spel som vi också tror mycket på.

Robert Stallybrass berättar att Empire skrevs på en Apricot men att avsikten hela tiden var att slutprodukten skulle köras på en C64. Utvecklingsarbetet tog sammanlagt nära 5 månader.

Hur mycket kostar det då att utveckla ett spel i Elite Empire-klassen?

-Utvecklingskostnaden består naturligtvis till stor del av vad vi betalar programmerarna, och gäller det ett spel i Elite klass tjänar programmerarna mycket, väldigt mycket!



* *Datorer, papper, kaffekoppar, i en salig röra. Det är här som de nya Firebird-spelen skapas i London.*

Det kan alltså löna sig att kontakta Firebird Telecom Soft om du skapat ett mästerverk. De är alltid på jakt efter bra programmerare. Spelen behöver naturligtvis inte vara ens i närheten av Elite klass.

Ett svenskt spel har faktiskt funnits på repertoaren, 'Gogo the Ghost' med 150 skärmar. Av olika skäl har spelet utgått ur sortimentet.

-Vi har även en serie budgetspel, 'Silver Range' som vi säljer för 1.99 pund (22 kronor) till skillnad från 'Gold Range' som hamnat i en mer konventionell prisklass.

Anser man på Firebird att C64:an nått sina gränser? Kan en skicklig programmerare plocka ut den något ytterligare?

-Den närmar sig sina gränser helt klart. Möjligen går det att komma ännu ingen längre vad gäller grafik, ljud och snabbhet. Däremot vore det kul om C64:an håller sig kvar på marknaden ett bra tag till, men vem vet.

Datormagazin får se smakprov på ett antal spel under utveckling. Några helt färdiga är Silver Range spelen Thrust och Protens (bytte namn till Warhawk i samband med utgivningen).

Vi tar även en titt på Gold Range-spelet Mission AD samt tyska Elevator Action. Det var vid detta tillfälle inte klart om Firebird skulle köpa Elevator Action, så strängt fotoförbud rådde.

Avslutningsvis hälsar Robert Stallybrass följande till Datormagazins läsare:

Har du gjort ett bra spel som du tror är säljbart, skicka det till oss tillsammans med en kort beskrivning. Vi försöker höra av oss inom två veckor.

Adressen är Firebird Software Telecom Soft, Wellington House, Upper St Martin's Lane, London WC2H 9DL. England. Telefon 00944-1 379 7950

Johan Gripmna



Commodore skippar GEOS

-GEOS kommer inte att säljas i Sverige! Åtminstone inte av Svenska Commodore AB.

Det beskedet ger nu marknadschefen Anders Lindholm på Svenska Commodore till Datormagazin. Enligt uppgift är det den svenska teckenuppsättningen som stoppas planerna att introducera GEOS i Sverige samtidigt med den nya C64-C.

De som läste förra numret av Datormagazin minns säkert vårt reportage om den nya C64-C och det nya operativsystemet GEOS. "En diskett med ett helt nytt operativsystem påminnande om Macintoshen, där du styr datorn via fönster och symboler från exempelvis en mus".

GEOS gör bl.a. diskdriven 1541 ca 5-7 gånger snabbare. Dessutom erbjuder GEOS inbyggd ordbehandling, ett ritprogram samt inbyggd kalkylator och klocka. I USA och England säljs nu den nya C64-C med GEOS som ett paket. GEOS kan också köpas separat för 500-600 kronor.

Men de här läckerheterna kommer alltså den svenska publiken kanske aldrig att få uppleva. Och orsaken är nästan löjlig. GEOS har utvecklats av ett fristående bolag, Berkley, men marknadsförs alltså och säljs av Commodore. GEOS har dock endast utvecklats för den amerikanska marknaden. Vilket betyder att de svenska tecknen Å, Ä och Ö givetvis saknas.

Enligt källor på Commodore kräver Berkley nu rejält betalt av Commodore för att omforma GEOS för den europeiska marknadens krav på egna tecken. Västtyskarna, norrmännen, danskarna och en rad andra länder sitter i samma dilemma. Men Commodore vägrar betala.



Chansen finns dock att någon fristående programimportör tar hem den engelska versionen av GEOS till Sverige. Frågan är dock till vilket pris.

PRESSTOPP

GEOS kommer till Sverige!

Det är HK Electronic i Stockholm, ett av landets största programimportörer som beslutat sig för att på egen hand importera och sälja GEOS från Berkley software.

-GEOS ger ju C64:an en ny dimension, säger Heikki Karbing, VD för HK Electronic. Därför ansåg vi det så viktigt att även den svenska publiken får en chans att utnyttja GEOS enorma kapacitet.

Enligt Heikki Karbing kommer enskilda importörer över hela Europa att svara för distributionen av GEOS. Det är bara i England som Commodore själva säljer GEOS.

Tyvärr kan GEOS inte släppas omedelbart, först måste programmet omarbetas för svenska tecken. HK Electronic räknar dock med att vara klar med det arbetet till i december. Priset är ännu inte fastställt, men troligen kommer GEOS att säljas för ca 650 kronor.

Killarna som har alla datorintresserades drömyrke:

De gör dataspel på heltid!

Bengt Caroll och bröderna Lars och Nils Hård i Lund måste ha många svenska killars drömyrke.

De arbetar heltid enbart med utveckla nya C64-spel! Och i dagarna var det premiär för deras förstlingsverk - Soldier One!

-Men snart släpps vårt andra spel - Captures. Sedan kommer Blod and Guts lagom till julhandeln, berättar en stolt Lars Hård för Datormagazin



Samlade kring sitt nya spel Captured, fr.v. Lars Hård, Bengt Caroll och Nils Hård från Greve Graphic i Lund.

Varje år släpps hundratals nya datorspel enbart för C64. 99 procent kommer dock från England och USA och är gjorda av professionella programhus med heltidsanställda programmerare.

Den svenska representationen på marknaden har hittills varit näst intill obefintlig. Även om det händer då och då att något svenskt spel sipprar in på marknaden via något utländskt bolag. Men då har det varit något spel gjort på fritiden av förhoppningsfulla svenska ungdomar. Ett exempel är de två Bromma-killarna vi berättar om här intill.

Men nu finns alltså det första professionella SVENSKA programhuset - Greve Graphic - med säte i Lund. Där arbetar sedan april i år tre programmerare heltid enbart med att utveckla dataspel och nyttoprogram för C64!

Vi driver det som ett eget företag, berättar Lars Hård. Marknadsföring och försäljning har vi överlåtit till American Action i Malmö. De sköter också utlandsmarknaden åt oss.

Utlandsmarknaden låter kanske skrytsamt. Men det är ett nödvändigt faktum att sälja spelen även i andra länder om verksamheten ska löna sig.

Det kostar drygt en kvarts miljon kronor att utveckla ett enda dataspel till C64, säger Lars Hård. Sedan tillkommer ju kostnader för kopior, manual och marknadsföring etc. För att täcka de kostnaderna räcker inte den svenska marknaden.

EN SLUMP

Greve Graphic föddes lite av en slump. Bengt Caroll och bröderna Hård läste data i Lund och Lars Hård hade siktat in sig speciellt på AI.

-Så stod vi inför att gå ut i yrkeslivet, berättar Lars Hård. Det verkade inte lockande. Samtidigt hade Bengt och Nils börjat göra ett dataspel. Vi pratade en del och rätt som det var bestämde vi oss för att starta en firma för att göra dataspel på heltid.

Greve Graphic lyckades övertyga American Action i Malmö att deras spel skulle bli lönsamma och så var bollen i rullning. I april började man på heltid i egna lokaler utanför Lund.

Programhuset Greve Graphic arbetar efter engelsk förebild där programmerarna är specialiserade på olika saker berättar Lars Hård. Själv svarar han för ljud och musik i spelen, Bengt Caroll sköter programmering och projektledning och brodern Nils svarar för den grafiska framställningen.

Sedan starten har Greve Graphic arbetar med tre spel och ett nyttoprogram avslöjar Lars Hård. Det första spelet, Soldier One, har redan haft premiär och följs snart av Captured, ett plattformsspel. Dessa två spel presenterades i förra numret av Datormagazin.

BLOD AND GUTS

-Men vi har mer på gång, säger Lars Hård. Dels ett slags nordisk Winter Games kallad Blod and Guts där man tävlar i idrottsgrenar som hopp från höga torn, kattkastning, gå på lina etc.



Programmeraren, musikern och grafikexperten. Bengt, Lars och Nils har var sitt specialämne.

Dessutom har killar på Greve Graphic skapat vad man kallar BASIC Revenge!

-Det är avsedd för programutveckling på C64, som ju är rätt knölig att programmera, förklarar Lars Hård.

BASIC Revenge kommer på disk och bjuder på en rad mycket intressanta nyheter för alla som skriver egna dataprogram på C64. Förutom en rad extrakommandon som RENUMBER, TRACE, FIND och liknande ska Greve Graphic erbjuda tilläggsmoduler med

- Ett nytt musikutvecklingssystem
- System för generering av flödesscheman i högupplösningsgrafik av BASIC program
- Talsyntes byggd på fonem
- Generering av egna teckenuppsättningar
- Full animering av upp till 256 sprites.
- AI styrd syntaxkontroll av ett helt nytt slag som fick oss på redaktionen att häpna

-Det handlar om ett rent utvecklingssystem, säger Lars Hård. Program skrivna med BASIC Revenge kan givetvis köras utan systemet. Med BASIC Revenge inladdat har man ca 30 K kvar

PIRATER STOPPAR

Men Greve Graphic vet inte när BASIC Revenge kan släppas på den svenska marknaden.

-Genom piratdomen i Göteborg är ju inte nyttoprogram skyddade längre av upphovsrättslagen, säger Lars Hård. Och under de förutsättningarna vågar vi inte släppa BASIC Revenge lös. Den skulle ju spridas vitt av piratkopierare.

Just piratkopieringen är ett av Greve Graphics största problem.

De förstör ju våra möjligheter att utveckla nya spännande spel, säger Lars Hård. Jag vänder mig inte så mycket mot vänskapskopieringen som de där idioterna som annonserar ut spel för fem kronor!

Framtiden då? Jo, det finns gott om vilda idéer hos Greve Graphic gänget. Ett flygplansspel av arcadtyp, eventuellt kommer också ett interaktivt C128-spel med digitaliserade bilder. Amigan är Greve Graphic däremot mer tveksamma till. Det finns ännu så länge för få maskiner för att det ska löna sig att göra program till den. Däremot har de funderingar på MacIntosh spel...

SPELTAJM med
Stefan Jakobsson

Utvecklingen på spelmarknaden är [illegible]. Speciellt med tanke på att vi pratar om en vid det här laget ganska gammal maskin. Det gäller alltså C64:an.

Enligt en programimportör lanseras det cirka 800 nya titlar om året enbart till 64:an. Det är drygt två titlar om dagen! Huvuddelen av dessa är [illegible] olika former. Trots detta enorma utbud tycker jag det ganska lätt att komma ihåg de titlar som är värda att ha.

För utav denna mängd av spel är det väl bara en sådär fem till tio titlar som man spelar riktigt ofta och mycket. Tänker man dessutom på att varje spel kostar mellan 100 och 170 kronor på kassan så kan man ju lätt räkna ut att [illegible] från [illegible] det gäller spel [illegible]. Vi försöker göra vårt bästa. Därför kommer vi i fortsättningen att försöka införa varningar om program som verkar ha tillkommit enbart för att lura pengar av folk.

Vi kommer även i denna spalt att försöka bevaka vad som är på gång på spelmarknaden. Exempelvis lite upplysningar om vilka spel som är på gång och dylikt. Med andra ord skall vi försöka fungera till som en form av konsumentupplysningsspalt. Har du hittat något riktigt dåligt eller något riktigt bra spel skriv till oss här på Datormagazin, Box 374, 151 24 Södertälje.

Just nu verkar det mesta surret i branschen handla om Fist II, uppföljaren till den succé [illegible] Exploding Fist! Vi väntar med spänning på resultatet. Beyond's licens köp av Star Trek verkar också [illegible], om vi får tro deras pressmaterial.

EPYX-chefer avslöjar under Stockholmsbesök:

"Ingen Amiga-satsning!"

-Movie Monster, Destroyer, World Games och Super Cycle!

Så heter de senaste Epyx-spelen för C64 avslöjade Gilbert Freeman, verkställande direktör för amerikanske EPYX, när han nyligen besökte Sverige.

Under en presskonferens på Grand Hotel i Stockholm gav han också Epyx syn på Amigans framtid, pirakopiering och den svenska marknaden för dataspel.



▪ *Ni köper mycket datorer här i Sverige, tyckte EPYX vice VD, John Brazier (t.v.). Vid hans sida EPYX högsta chef Gilbert Freeman, Pylators Per Åke Lundell och Ulrika Bergman.*

De flesta 64-ägare har säkert någon Epyx-produkt hemma. Företaget startades för sju år sedan och fick sitt genombrott med Tempel of Apshai. Idag sysselsätter man ett 50-tal personer och gör 8-10 nya 64-anspel varje år.

Sverige-besöket ingick i den rundresa genom hela Europa som EPYX två högsta chefer Gilbert Freeman, VD och John Brazier, VVD., genomför just nu. Syftet är dels att närmare studera den allt viktigare europeiska marknaden samt skaffa närmare avtal med lokala agenter.

I Sverige sköts försäljningen av EPYX produkter av Täby-företaget Pylator AB, vilket underströks ett otal gånger av de två Pylators-representanterna Per-Åke Lundell och Ulrika Bergman. Helt förklarligt eftersom importen av dataspel till Sverige länge präglats av förvirring och stridigheter mellan olika importörer.

Det var också Pylator som kallat till den presskonferens som hölls på Grand Hotel i Stockholm med John Brazier och Gilbert Freeman, den sistnämnda en lågmäld medelålders skäggig man som absolut inte verkar vara högsta hönset hos speljätten EPYX.

Några direkta nyheter hade inte de två höga EPYX cheferna i bagaget. John Brazier bekräftade endast tidigare uppgifter om att EPYX till julen lanserar fem nya titlar till C64, Movie Monster, Super Cycle, Destroyer, Word Games samt en vars titel ännu inte var klar.

World Games blir en fortsättning på våra succéer med Summer Games och Winter Games, berättade John Brazier. I Movie Monster springer du inte ifrån monstret, utan du är monstret! Jagad av människor. I spelet kan du välja olika huvudstäder att förstöra.

Destroyer är enligt John Brazier ett kombinerat arcad/strategi/simulatorspel där du agerar befälhavare ombord på ett slagskepp. Super Cycle presenterade vi i förra numret av Datormagazin.

Många Amiga-ägare väntar just nu ivrigt på Amiga-versionen av Winter Games. Men tyvärr, de lär få vänta ett tag till förklarade John Brazier. Konverteringen av spelet har tagit längre tid än väntat.

Vad anser då Epyx-cheferna om Amigans framtid?

Well, sa John Brazier. Vi har preoterat tre titlar för Amigan och vi kan tänka oss fler. Våra programmerare älskar Amigan och vill gärna utveckla program för den. Men vi avvaktar. Amigan har bara sålts i ca 50 000 exemplar i USA, och det är för lite för att vi ska investera stora pengar i programutveckling.

Även när det gäller C128 är Epyx avvaktande. Visserligen planerar man att släppa Multiplan 128, kalkylprogrammet efter årsskiftet. Men i övrigt är det innnsätt med speciella C128-program.

-Commodore 64 hänger nog med ett par år till, trodde John Brazier. Vi har inte nått taket ännu för dess kapacitet.

Den svenska marknaden var något som förvånade de två Epyx-cheferna mycket. Inte i något annat europeiskt land är Commodores ställning så dominerande här. Vilket givetvis påverkar EPYX framtida planering.

I köpkraft mätt köper ni svenskar ungefär lika mycket dataspel som övriga europeiska länder trots att ni har mycket färre invånare!

Piratkopieringen är något som oroar Epyx ledning starkt. Piratindustrin är en katastrof för alla menar de. Men samtidigt svår att komma åt.

-Det är ju inte vår avsikt att spärra in barn, förklarade John Brazier. Men vi måste börja ta i med hårdhandskarna snart.

Speciellt orolig är John Brazier över trenden att Bulletin Board Systemen börjar bli en kanal för pirater, där spel sprids via telefonnätet med speciella terminalprogram.

Avslutningsvis förklarade John Brazier att även svenska programmerare är välkomna att bidra med bra spel till Epyx sortiment. Men räkna med att de ställer höga krav. 80 procent av deras program är gjorda av företagets egna programmerare.

Lyckas du trots det sälja ditt spel till Epyx så räkna med att du får mellan 7-15 procents royalty. (Och en riktig hit säljer i en halv miljon ex...)

Det finns ungdomar som blivit rika på sina dataspel, förklarade John Brazier lockande.

Adressen till Epyx är:

600 Galveston Drive
P.O. Box 8020
Redwood City, CA 94063
USA
Tel. 415/366-0606

De gör internationell karriär!

Här är två svenskar som väckt internationell uppmärksamhet med sina programmeringstalanger - Staffan Hugemark och Pontus Henningsohn från Stockholm.

De två har gjort grafikadventuret Infinite Inferno - som köpts av det engelska programhuset Arcad System Ltd!

First England - then the World!

Staffan Hugemark och Pontus Henningsohn är både 18 år gamla och bosatta i Bromma väster om Stockholm. De har hackat på sina C64 or ett bra tag nu och liksom många försökt sig på att skriva spel.

-Jag gjorde några små textadventures, säger Staffan Hugemark. Men eftersom jag själv är inte särskilt konstnärlig av mig, så jag var tvungen att ha någon som kunde rita.

Så kom Pontus Henningsohn in i "bilden".

-Tillsammans gjorde vi ett textadventure man "splitscreen". Efter det kom Infinite Inferno!

Infinite Inferno är som sagt ett grafikadventure med totalt 40 rum, och ungefär samma antal bilder i flerfärgs högupplösnings-grafik. Bilderna tar upp halva skärmen, och den nedre halvan används till text. Större delen av grafiken är ritad av Pontus Henningsohn liksom musiken. Storyn har de hittat på tillsammans, men Staffan har gjort större delen av programmeringsarbetet.

Varför just adventures?

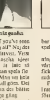
-Action-spel tycker vi själva är lite uttjatade. Man skjuter, hoppar eller springer. Samma sak hela tiden. "If you've seen one, you've seen'em all". Nej det var kanske lite orättvist. Visst finns det nya fräscha ideer också. Men det är inte så många som man kan spela flera dagar i sträck. Man vet hela tiden, vad man skall göra. Det gäller bara att göra det bättre och bättre för varje gång.

-I ett adventure däremot vet man aldrig vad som komma skall. Det låter en använda fantasin!

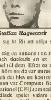
Många undrar förstås – hur bar de sig åt för att sälja sitt spel?

Vi såg en annons i en tidning och skickade ett ex. av vårt spel till dem. Efter ett tag fick vi höra att de var intresserade och det blev ett kontrakt.

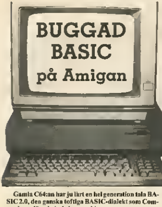
Firman var Computer Boss International (CBI) som sedan förmedlade spelet vidare till engelska Arcade Systems Ltd. På grund av "diverse strul" har det inte kommit ut än på marknaden. Enligt Staffan lär det nu inte dröja länge till.



Pontus Henningsohn



Staffan Hogemark



BUGGAD BASIC på Amigan

Gamla C64:an har ju lärt en hel generation tala BASIC 2.0, den ganska toftiga BASIC-dialekt som Commodore slängde in i sina maskiner.

Vill du hålla fast vid BASIC även om du skaffar dig en Amiga så går det bra. Men Amigas BASIC har mycket mer att erbjuda än du tidigare sett.

Till att börja med måste du vänja dig vid en sak. När du slog på din gamla C64 så fanns ju BASICen där i maskinen. Redo direkt. På Amigan är det annorlunda. Nu måste du ladda in en speciell diskett med BASIC innan du börjar skriva dina program. Det tar en liten stund. Men sen så kan du börja jobba.

AmigaBASIC skriven av Microsoft, är en mycket drafilall BASIC. Den är mycket enkel att använda och är snabb i förhållande till andra BASIC-dialekter. Egentligen är det en specialversion för Amiga av den mycket vanliga Microsoft BASICen.

Skillnaden är att man har lagt till kommandon för bl.a. ljud och grafik, så att den skall kunna utnyttja Amigans alla funktioner. Microsoft BASIC finns till en mängd andra datorer vilket gör att det finns möjlighet att enkelt konvertera program från t.ex. IBM PC m.fl. Programmen skriver man i en fullskärmseditor och man har gått ifrån att numrera raderna med radnummer. Istället använder man så LABELS för sina GOTOs m.m.

En label är som ett radnummer, men istället för nummer skriver du ett namn på raden. T.ex. ett program som

10 PRINT "AmigaBASIC"
20 GOTO 10

Kan se ut så här i AmigaBASIC

HOPP: PRINT "AmigaBASIC"
GOTO Hopp

Labels gör programmen mer lättlästa, vilket gör att du lätt kan förstå programmen utan mängder av rem-satser. Man kan säga att BASICen har en Pascal-liknande struktur. Variabelnamn och Labels kan max bestå av 40 tecken.

200 KOMMANDON

Bortsett från att den editor du skriver programmen i är långsam vilket gör det lite trådigt, är det enkelt att ändra i programmen. Dessutom innehåller AmigaBASIC en hel del buggar som dyker upp lite här och där när man kör sina program. Man får hoppas att det kommer att rättas till i senare versioner.

BASICen innehåller ca 200 kommandon, så det mesta finns faktiskt med. Man kan t.ex. skapa underprogram i form av procedurer som lätt kan anropas. Att använda BASICen tillsammans med grafik och ljud är enkelt.

Precis som i alla övriga Amiga program har du även här tillgång till menyer, fönster och olika skärmar. När du vill öppna ett fönster räcker det med "WINDOW nr,titel,[x0,y0]-(x1,y1),type", där x0 och y0 är övre vänstra hörnet och x1 och y1 är nedre högra hörnet.

Type har många olika funktioner där du väljer om ditt fönster ska vara flyttbart, kunna ändra storlek m.m. Du kan ha många fönster öppna samtidigt. För att rita ett streck i fönstret skriver du "LINE (startx,starty)-(slutx,sluty),färg".

Amigan skiljer inte på normal- och grafikskärm. Den arbetar alltid med en högupplösningsskärm så någon övergång i grafikmode behövs inte. Att rita cirklar och rektanglar är lika lätt. T.ex "CIRCLE (x,y),radie,färg". De flesta kommandon har flera argument. Om man vill ha en fylld cirkel eller rektangel så räcker det med att säga du ett extra argument efter färgen så blir den helfylld. Det gör att man slipper använda kommandon som PAINT m.m. Här är ett exempel som visar hur lätt det är att använda grafiken.

WINDOW 1,"AmigaBASIC",(10,10)-(600,160),2 'Öppna ett litet fönster
LINE (20,60)-(250,90),2 'Rita streck

Med kommandot "GET" har du möjlighet att "skära" ut en bit ur skärmen och sedan flytta den dit du vill.
Ex.
DIM P(2500)'Dimensionerar minne för "skärmbiten"

Med "SCROLL" kan du scrolla områden på skärmen åt olika håll. "PAINT" fyller området med specificerad färg och med "AREAFILL" kan du t.ex. måla med ett visst mönster som du definierar upp med "PATTERN".

MENU 1,0,1,"Meny 1"
MENU 1,1,1,"Alternativ i Menyn"
MENU 1,2,1,"Ännu ett alternativ"

Ovanstående exempel skapar en s.k. "pull-down meny", vilken du sedan kan känna av om något alternativ valts med "MENU(1)" och "MENU(0)" som returnerar ett värde för vilken meny och vilket alternativ i den aktuella menyn som har valts. Det finns en mängd andra meny-kommandon, bl.a. "ON MENU GOSUB" som gör det mycket enkelt att använda menyer.

Amigan är ju känd för sitt utmärkt roliga ljud som också inkluderar syntetiskt tal. För att få AmigaBASIC att prata skriver du bara:

SAY TRANSLATE$
("AmigaBASIC")

TRANSLATE$-kommandot översätter strängen inom parentes till fonetisk skrift vilket krävs för att få SAY kommandot att trivas. Om du vill spela musik med AmigaBASIC använder du kommandot "SOUND frekvens,längd,volym,kanal" och om du vill göra egna ljud måste du definiera upp den våg form du vill ha med "WAVE".

SOUND 440,18.2,64,1 Spelar ett A i 1 sekund, högsta volym, kanal 1

AmigaBASIC innehåller även en mängd kommandon för filhantering, tid-kontroll och sprites m.m. Den är snabb, en loop till 100.000 tar ungefär 84 sekunder, vilket måste anses vara ganska snabbt. På en C64 tar samma loop 145 sekunder!

En annan specialfunktion är att du kan anropa datorns ROM rutiner från den, vilket gör att du har tillgång till en massa extra funktioner. Nackdelarna med BASICen är att den editor du skriver programmen i är långsam och att BASICen hänger sig ibland. Alla fel är tydligen inte korrigerade ännu. Manualen som följer med är lättanvänd och förklarar alla kommandon i detalj med exempel på hur dom fungerar. Helt klart är att det är en mångsidig BASIC som inte går av för hackor.

Kalle Andersson

Marble Madness

Marble Madness är ett av dom första riktiga arkadspelen som kommit till Amigan och anses av många att vara en om ett strå vassare än det spelhallsspel som står som förebild.

Spelet går ut på att du ska styra en kula på smala gångar med en djup avgrund på båda sidorna, för att komma fram till det mål som finns för varje bana. Det finns dock en mängd varianter på dessa, man kan säga att ju längre man kommer desto mer langt bort från dom. Bl.a så finns det en bana där allting är upp och ner. Där ska du alltså inte rulla nerför backarna utan uppför.

Vidare finns det en mängd hinder t.ex stora dammsugare som sticker upp på vissa och gör det nästan omöjligt att passera. Små varelser som doppar upp och försöker att slaka dig genom att landa på dig, gör också sitt till för att försvåra din framfart.

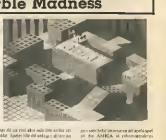
På den tredje nivån så måste man för att kunna komma vidare surfa på en våg. Här gäller det att dels komma upp på vågen vid rätt tillfälle och att sedan hoppa av precis när den passerar den väg du måste in på. Det kan i början verka nästan omöjligt att klara detta innan den tid man har för varje bana är förbrukad. Man har dock obegränsat med kulor. Förlorar man en så kommer du i upp en ny på det ställe där man förlorade den förra.

Man har möjlighet att spela två stycken samtidigt på skärmen, den ena har då ett rött klot och den andra ett blått. Spelet blir då anlagt aldare än när man är ensam, men jag tror att det ju också blir svårare när man har sin medspelares klot att hålla undan för så är väl detta knappast någon större miss. Det finns också möjligheter att ställa in spelet efter vad man styr med: Mus, Joystick eller Trackball 1 och 2. Här har jag efter att ha testat samtliga endast att konstatera att det är den gamla hederliga Joysticken som fungerar bäst.

Spelet scrollar mjukt åt alla håll när man spelar. Detta samt den otroliga AMIGA grafiken gör verkligen Marble Madness till något extra. Har du några som helst intresse av att spela spel på din AMIGA så rekommenderas Marble Madness varmt!

OBS. Betygen är inte satta i relation till C64-spel, utan till andra Amiga spel som dykt upp på marknaden.

J-O Nilsson

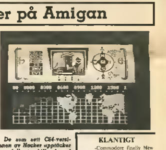


BETYG:
Grafik: ccccc
Ljud: cccc
Spelvärde: ccccc

Hacker på Amigan

Är du en sån där som gillar att bryta dig in i hemliga datasystem? Har du ett bra nummer? Då kanske Hacker är spelet för dig. De flesta Amiga program som kommer nu är konverteringar av program som redan finns på andra datorer och så är även fallet med detta, det är en Amiga-variant av 64 versionen. Programmet levereras precis som de flesta andra Activision program i en snygg förpackning med en manual som enbart talar om hur man laddar in det i datorn. Det enda den säger om vad spelet går ut är "Logon please", men det gör inte spelet mindre spännande precis, snarare tvärtom. När spelet är startat det DU som ska börja tänka på vad du ska göra. det vore synd att förstöra nöjet genom att berätta vad som händer! Som en hacker ska du försöka bryta dig in i en hemlig databas, där du egentligen inte har någonting att göra. För att i alla fall ge en liten upplysning om vad spelet går ut på, så att du inte köper grisen i säcken, kan sägas att du ska från din datorterminal söka efter ett hemligt dokument som har blivit stulet av spioner och som till varje pris måste återfås. Spelet saknar musik, men har bra ljudeffekter. Den arbetar i det lägsta grafikmodet men har ändå en mycket detaljerad snygg grafik. En klart lyckad konvertering även om programmen kommer att bli mycket bättre i framtiden. Det här är ett sånt spel man inte tröttnar på i första taget. Klara det, rekommenderas varmt!

Kalle Andersson



De som sett C64-versionen av Hacker upptäcker omedelbart skillnaden i Amiga-versionen.

Pris: 360 kr

Grafik: ccc
Ljud: ccc
Spelvärde: cccc

KLANTIGT

-Commodore finally blew it.

Det tycker den berömda Jeff Minter i senaste numret av Commodore Computing International. Och det handlar givetvis om Commodores prispolitik för Amigan. Enligt Mr Minter betyder prissättningen på Amigan att den aldrig kommer att bli en varmans-dator. Och därmed kommer programmen till den att bli dyra. Minters råd är därför - köp en Atari ST istället. Den är klart bättre än 64:an, inte lika bra som Amigan men billigare.

Färgglad hälsning med DeluxePrint

Amigan har ju en omtalad grafik. Darför är det kanske inte så konstigt att Electronic Art gjort ett mycket avancerat ritprogram som utnyttjar Amigans alla faciliteter.

Datormagazins Mogens Linderud har hårdkört DeluxePrint på sin Amiga. Hår ar hans betyg:

DeluxePrint från Electronic Arts är ett program som på minnet om Print Shop till C64 an. Det finns dock ett antal skillnader, den kanske största är att deluxePrint stöder färg. Med programmet kan du skapa egna skyltar, baner, brevhuvuden, etiketter, kalendrar och två olike typer av gratulationskort.

Efter inladdning av programmet (512 kb krävs i Amigan) visas en menybild från vilken du med hjälp av musen väljer det format du vill jobba med. Väljer du t.ex. att göra en skylt så visas en ny bild som i sin tur är uppdelad i två delar. Den vänstra delen består av ett blankt arbetsutrymme, där du kan placera bildet och text samt om du så önskar sätta en ram runt. Den högra delen är en menybild med olika kommandon som används när man bygger upp bilden i arbetsutrymmet samt ett fönster med globala kommandon t.ex. spara, ladda, skriv etc.

du kan bygga upp en bild på flera olika sätt

•du kan använda deluxePaint för att rita den bild du vill använda och sedan överföra bilden till deluxePrint. När du använder deluxePaint för att tillverka önskad bild får du dock inte använda en pallette med mer än 16 olika färger, detta är en begränsning i deluxePrint. Till deluxePrint medföljer en disket som bl.a. innehåller 25 olika grundbilder tillverkad med deluxePainte. du kan i dPrint förädla dessa bilder vidare t.ex. med tillägg av egen text.

•du kan hämta färdiga bilddelar som finns lagrade på separat bild-disket.

•du kan på fri hand rita den bild du vill ha.

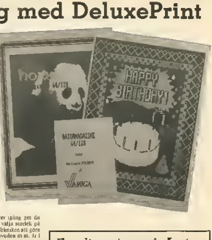
•du kan kombinere alla ovanstående moment.

När du är klar med själva bilden kan du förse bilden med önskad text. det finns åtta stycken olika textfonter att välja mellan. Om du vill ha en ram kring din skylt kan du rita en själv eller välja ramen bland de färdigtillverkade som finns på disketten.

Om du har en färgskrivare kopplad till Amiga så får du när du trycker pa PRINT ut exakt vad du har ritat. Innan skrivaren sätter igång ges du möjlighet att välja storlek på din utskrift. Tekniken att göra baner, brevhuvuden m.m. är i stort sett densamma som att göra egna skyltar.

Manualen till deluxePrint är mycket bra, den innehåller t.o.m. en introduktion till CLI (Command Line Interface)

Mogens Linderud



• Några exempel på vad Amiga-programmet DeluxePrint kan åstadkomma. Tyvärr kan vi inte visa hur färgglada de här korten är.

Esselte satsar på Amiga

Esselte Datasoft fortsätter sin satsning på Amiga-program. Nu har man blivit auktoriserad distributör för amerikanska Aegis Development. Aegis ligger bakom en mängd nyttoprogram för Amigan inom området grafik, animation och CAD.

PARALLAX

Förra gången var det ödlor som hotade Jorden. Nu är det utomjordiska datorer som hyser lömska planer mot vår moderplanet!

Men superdatorn 'The Big One' har givetvis inte räknat med din hjältemodiga insats i denna månads SCREEN STAR - Oceans nya hit PARALLAX!



Den här gången var det svårt att utse en riktigt Screen star, men till slut har Datormagazins *Game-Squad* enats om detta nya spel från Ocean, Parallax - ett spel som har bra ljud och fin grafik.

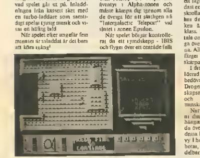
Parallax kommer i ett dubbelfodral med ordentliga instruktioner på engelska, franska och tyska. Efter att ha läst igenom instruktionerna noga får man en ganska bra uppfattning om vad man ska göra och vad spelet går ut på. Inladdningen från kassett sker med en turbo-laddare som samtidigt spelar tjusig musik och visar en häftig bild.

När spelet efter ungefär fem minuter är inladdat är det bara att köra igång!

Du har landat på en av de fem zonerna, Alpha, Beta, Gamma, Delta och Epsilon. Där får du, av fiendens dator, tag på information om en attack mot jorden. Endast du och dina fyra allierade som finns i de andra zonerna kan rädda jorden från en undergång!

Din uppgift är att bryta dig in i och förstöra fiendens datorsystem, *Central Intelligence Unit (C.I.U)*. Du börjar ditt äventyr i Alpha-zonen och måste kämpa dig igenom alla de övriga för att slutligen nå "Intergalactic Teleport" vid slutet i zonen Epsilon.

När spelet börjar kontrollerar du ett rymdskepp - IBIS och flyger över ett område fullt av landningsbanor, hangarer och andra byggnader. Runt omkring dig flyger andra rymdskepp som hela tiden försöker stoppa dig. Du har här ett fågelperspektiv och ser endast en del av zonen. Skärmen skrollar i alla riktningar efter hur du styr ditt skepp. Grafiken är av osedvanligt hög klass. Här kan man verkligen tala om 3D-grafik. Du kan flyga över och under byggnaderna. Allt är gjort i härliga klara färger med en smått otrolig skärpa.



I ditt rymdskepp har du ett förråd av ammunition till din bedövningspistol (stun gun). Droger för att droga vetenskapsmän som du kidnappat, och syre, som konstant minskar.

När du landat och klivit ur din farkost kan du gå in i hangarerna som finns utspridda över planeten. Även inne i dessa hangar har du en fågelvy. I hengarerna kan finnas robotar, som måste skjutas omedelbart, och vetenskapsmän som bär på de data-kort som är nödvändiga för dig.

I hangaren finns också automatiserade banker och affärer. Men också en terminal till C.I.U, den ondskefulla datorn. Allmänt kallad 'The Big One. Det är den som planerar anfallet mot jorden. För att få ut information från denna dator måste du stjäla data-kort från vetenskapsmännen. För att stjäla korten måste du först bedöva männen med ett skott från din pistol. Skjuter du två skott så dör dom.

Från varje kort får du, om du har tur, en av fem bokstäver till lösenordet som behövs för att kunna komma vidare till nästa nivå. Det finns en hangar med en C.I.U som inte går att komma åt med data-kort. Här krävs att du kidnappar och drogar en vetenskapsman och tar med dig honom in i hangaren. Det är sedan där du ska mata in hela lösenordet som du fått ihop från data-korten för att kunna åka igenom porten till nästa nivå.

När ditt syre börjar ta slut måste du köpa mera i de datoriserade butiker som finns i hangarerna. Pengarna tar du via bankterminaler när du stoppat in vetenskapsmännens data-kort, samt ger kortets kod.

Låter det spännande ? Det är faktiskt ett riktigt roligt (?) spel. Gillar du spel där du ska flyga omkring i rymdskepp och skjuta, samt tycker om fin grafik, då kan det här verkligen vara något för dig. PARALLAX är mycket bra gjort både programmerings och spelmässigt. Till en början är ljudet lite töntigt, men det blir bara bättre och häftigare ju längre man lyssnar. Ett klart godkänt spel, rekommenderas till alla som gillar action!

Game-Squad

Pris: 119 kr (K), 179 kr (D)

BETYG.
Grafik: cccccc
Ljud: cccc
Spelvärde: cccc

GAME SQUAD

Här har ni dom - programhusens skräck - Datormagazins Game Squad!

Dessa hårdingar kämpar outtröttligt för att Du ska få veta allt om de senaste dataspelen till C64, C128 och Amigan. Och vi lovar - det är en tuff uppgift. Varje vecka presenteras 10-15 nya spel.



• *Datormagazins fyra tuffa speltestare fr.v. Tomas Hybnar, Jan Olov Nilsson, Kalle Andersson och Johan Pettersson.*

Var för publicerar vi det här? Ja, inte för att vår Game Squad tiggt på sina bara knän om att få sin bild i tidningen. Istället gör vi det för att du ska få veta lite mer om de killar som lyfter en del nya spel till skyarna och avrättar andra innan de ens nått butiken.

Om du lär känna dessa killar lite bättre så vet du också vad deras omdöme är värt (*jag sa ju att det var korkat att ta in det här, chefred.anm.*) och se om deras smak stämmer överens med din egen smak.

Game Squad - på redaktionen kallad The Mean Team - består av tre speltestare ledda av Game Squad Leader Jan Olov Nilsson (J.O.).

J.O. NILSSON:

J. O. är en gammal räv med hundratals timmar vid joysticken bakom sig. Ålder: 23 år. Älskar arkadspel och styr sin testpatrull med järnhand (*ja, ja. red.anm.*). Uppger att hans favoritspel på 64:an är Summer Games II, Commando, Bomb Jack och Decathelon. På Amigan är det Marble Madness som gäller.

Av ett riktigt bra spel kräver J.O action, bra grafik och ljud. "Det får inte vara allt för komplext" Så nu vet ni vad ni har att rätta er efter på Ocean, Firebird och Activision.

JOHAN PETTERSSON:

Johan Pettersson, 16, favoriserar lätt textadventure men älskar också riktigt snabba arkadspel. Sätter därför Wishbringer som sitt favoritspel jämsides med Rally Speedway och Elite. Ett spel ska vara lätt förståeligt, ge många alternativa möjligheter samt vara lättkontrollerat för att vinna hans gunst.

TOMAS HYBNER:

Tomas Hybner, 16, är en av Game Squads flitigaste testare med en fantastisk förmåga att med några korta snärtiga formuleringar säga ett spel fullkomligt. Han älskar textadventure, simulatorer och häftiga arkadspel. Favoritspel genom tiderna är Elite, Rally Speedway och Twin Kingdom Valley.

Av ett bra spel kräver jag att det är väl genomtänkt, omväxlande, lättmanövrerat och att det har en bra spelkänsla, säger Tomas.

KALLE ANDERSSON:

Kalle Andersson, 16, avskyr slarvigt hopkomna spelprogram (han är själv flitig programmerare och medverkar ofta på våra programmeringssidor). Gillar både arcad och adventures. Favoritspel genom tiderna: Commando.

Jag kräver att ett spel ska vara lättförståeligt, och för all la tjocka obegripliga manualer som skickas med många spel. Det ska också ha bra grafik och ljud och ge en god spelkänsla. Med det menar jag att man inte ska tröttna på spelet efter några gånger, avslutar Kalle Andersson.

BETYG

X = Obefintligt
1 = Värdelöst Dåligt
2 = Dåligt
3 = Genomsnittlig, vad man kan förvänta sig.
4 = Bra
5 = Mycket bra

Så ska du alltså tolka våra betyg i fortsättningen. Givetvis är betygen relaterade till den maskin som spelet/programmet körs på. Betyg 5 i grafik på ett Amiga- och ett C64-program är givetvis två helt skilda saker.

Miami Vice

Miami Sun Machine, do that song! Nu är dom här igen. Vilka? Jo dom två superstjärnorna ifrån TV-serien Miami Vice. Men nu är det din tur att spela huvudrollen...

Storyn är denna

Crockett och Tubbs har hört rykten om att smuggelgods för 1,5 miljon dollar kommer att skeppas in i staden till en gammaldags gangster vid namn "Mr. J". Lasten kommer att anlända någon gång på lördag förmiddag. Du börjar spelet på tolvslaget mellan söndag och måndag.

Nu är det upp till dig att åka ut på stan till smålangarna och klämma informationen ur smådaltarna. Hanterar du dem rätt har du chansen att komma åt deras bevisningar...

Ok, nu till själva spelet. Förpackningen ser mycket inbjudande ut, men spelet som finns i är väl inte något jätte-[illegible] utan ligger någonstans runt medel.

Vi börjar med bilkörandet i fler som spelet börjar så. Det retar mig mycket att bilen går att köra ut okontrollerbart fort: man kan få upp den i en sån fart att skärmarna dras bakom förbi och förlåt slutet med en mysig explosion när man drockar med en annan bil eller åker in i en vägkant. När man kör så behöver man bara ge joysticken en liten puff åt ett håll och bilen gör en praktfull 90 graders sväng av sig själv, alltså inte åt fallet när man kör fort. Då kan man nämligen bara "glida" åt sidorna.

Det är ganska irriterande att bilen gör en 90 graders sväng av sig själv vid långsamkörning. Vill man då köra lite närmare kanten får man göra en manöver som är mycket lik en våldsam slarfå. Nåväl, när man kommit till stället man vill besöka kliver man ur bilen och går in i byggnaden. Då händer det! Spelet ändrar karaktär. Nu blir det något som liknar "Frankie the game".

Man skall alltså springa omkring genom dörrar och leta efter skurkar och bevis (Tänk inte på att bevisen ligger i säcker! Det hör till).

Det gäller att inte komma för tidigt eller för sent till ett möte för då hinner skurkarna fly.

Om man nu lyckas komma i rätt tid kan det hända att man råkar på en skurk som bär på en säck bevis. Nu gäller de att inte låta skurken smita. Du kan antingen fånga honom eller skjuta honom. Skjutandet var mycket populärt i TV serien, men här finns det en chans att skurken överlever. Skurken kan skvallra därmed eller blir ingen [illegible] polisrapporten för [illegible]. Den informationen man får av skurken är tider och platser för andra möten. Allt detta mötesbesökande skall alltså resultera i att fånga "Mr. J".

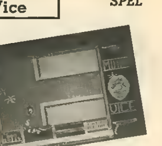
Spelet tar lång tid att spela och kan vara ganska tråkigt, eftersom man ibland får sitta och vänta i någon minut i ett två utanför mötesplatser för att vara säker på att komma i rätt tid. Styrningen på bilen är som jag sagt förut svår att lära sig. Man kan krocka dussintals med gånger innan man lär sig behärska bilen. (Lustigt att väl detta att alla i Miami kör omkring i samma sorts bil!)

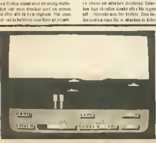
Grafik och ljud duger inte en toppklass men ingen gott åt för att vara ett genomsnittsspel. Det där spelet tycker jag är mycket intressant, men nog skulle du väl gått att göra något mer lattsjält av Miami Vice?

Tomas Hybner

Pris: XXX (K), XXX (D)

BETYG:
Grafik ccc
Ljud ccc
Spelvärde cccc





Soldier One

Det har alltid varit tunnsått med svenska program på den internationella marknaden men nu verkar det vara på väg att lossna. Helsingborgsföretaget Greve Graphics har gjort flera mycket spelprogram till 64:an. Soldier One är deras första släppta program, men absolut inte det sista!

Soldier One går ut på att du ska inta en ö med hjälp av ett skepp utrustat med kanoner. Du börjar längt ut från kusten och tar dig upp på land där du slutligen later överta ön.

Trots att det här är ett "skjuta spel" så ska du inte vara för snabb på tummen. Du har nämligen inte samma ammunition hela spelet igenom, så det gäller att vara snål. Men se upp för att bli träffad, du tjänker dat energi snabbt och den kan du inte återställa! När energin når botten så är spelet slut. Om du skulle lyckas skjuta slut på all din ammunition innan energin tar slut så får du nöja dig med att se dig själv bli nerskjuten.

Spelet börjar med att du ska åka in i fiendens farvatten, skjut ner så många båtar som möjligt på ett tidigt stadium. Annars är det lätt hänt att dom träffar dig och då minskar din energi drastiskt och detta inverkar i hög grad på hur långt du kommer senare i spelet.

De följande scenerna är ganska lika varandra. Du ligger bakom kanonen och ska skjuta ner målen framför dig. På de första scenerna så är det båtar och landbrunna kanoner som är målen, skjut ner dem så fort som möjligt, de är inte att leka med!

Sista ordentligt för skottet ska räcka ända till slutet av spelet. På fjärde scenen ska du komma i land med en liten båt ifrån den stora som du använt tidigare i spelet. Det är svårt eftersom fienden har kanoner på kusten som hela tiden skjuter på dig. Krysssa och låt skotten i full fart och du kommer i land!

Nu är det dags för den man-mot-man striden. Det ligger män gömda bakom stenar, tanner och som dyker upp ibland, sikta in dig på dom och skjut men fort, de skjuter tillbaka.

Hur det hela avslutas tänker jag inte berätta, du får nu försöka ta reda på själva. När man klarat Soldier One blir det lite ointressant att spela och det blir ett typiskt "ligga på hyllan" spel.

Grafiken är dyrbart (men lite kantig), ljudet är medelmåttigt och själva spelet är som ni sett ovan inget speciellt. Kort sagt, ett riktigt medelspel!

Johan Pettersson

Pris: XXX (K), XXX (D).

BETYG:
Grafik ccc
Ljud ccc
Spelvärde ccc

Trap

Nu har Tony Crowther kommit med ett nytt spel för Alligata Software.

I Trap ska du i första avsnitt ska flyga omkring i en zon bland planeter och skjuta ner några former av rymd-monster och inte får man någon poäng för bemärket heller! Tycker man det är roliga en kan man strunta i att skjuta och istället köra slalom runt dom.

Efter ett tag kommer du in i den andra zonen och flyger över ett landskap där du ska skjuta ner fientliga rymdmissar som vill dig ont (dessa får du rullaid poäng för!). Ibland möter du en mur som du måste skjuta undvika, annars kommer du att krocka med stenblocken. I landskapet finns det uppställda bränsle tankar som du kan bomba och med det fylls din bränsle tank på. Det behövs för den minskar fort.

På höga stolpar finns laser kanoner som skjuter mot dig! Aj! När du skjutit ner alla fiender, bombat alla båtar och förstört alla laser-kanoner ska du landa och förflytta dig till fots för att samla ihop en ORB (ett klot) och det tror jag med dess bilagt även med 3.

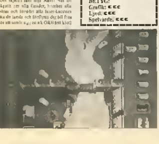
När du kommit igenom dessa tre äfer börjar spelet om och du får välja om du vill flyga i ett nytt snabbare rymdskepp eller om du vill använda samma skepp en gång till. Spelet blir svårare och svårare hela tiden även om jag tycker att det är tillräckligt svårt från början.

Nåväl, spelets inledning är bra gjord och har musik som är okey. Men när man spelat så har det kommit fatta pol för när man skjuter. Dessa skulle dom ha hoppat över. Grafiken när man kommer in över landskapet är ganska bra. Ett hyfsat spel, det är synd att spelet är lite för svårt. Om det varit lite enklare skulle det vara roligare. Spelet kommer på kassett med en engelsk manual som är lätt att förstå!

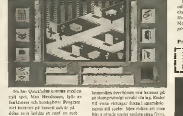
Kalle Andersson

Pris. 129 kr (k)

BETYG:
Grafik: ccc
Ljud. ccc
Spelvärde. ccc



Max Headroom



Nu har Quicksilva kommit med ett nytt spel, Max Headroom, fyllt av funktioner och hemligheter. Programmet kommer på kassett och är på delar som laddas in med en turbo-loader. Du, Edison Carter, ska på uppdrag åt Theora Jones leta igen den "Max Module" som blivit stulen av Network 23, ett tv-bolag.

Max Headroom är kanske inte känd i Sverige. Men i England är han en tecknad kultfigur från en TV-serie kallad "The Tube".

När du startar spelet står du i hissen i Network 23 byggnaden. Till din hjälp har du "Maxhunter Program". Den ger dig information om vad som händer i byggnaden. Men du kan även välja andra funktioner genom att peka på de olika alternativen med joysticken.

Nu står du i hissen, måste du ge en kod för att komma till den våning du vill till. Utan du inte koden förlorar du kontrollen över hissen och hamnar på en slumpmässigt utvald våning. Koder till vissa våningar finns i instruktionerna till spelet. Men risken att dom blir ändrade under spelets gång finns.

Du får inte heller glömma bort att du endast har 4 timmar på dig att hitta den stulna "Max Personality Module" i data labbet i byggnaden. När du väl har datorerna till någon våning, kan du genom att vända på koderna till våningens dörr-datorsystem, få kontrollen över alla dörrar. Då kan du gå in och söka igenom alla rum efter koderna till hissen. På så sätt kan du sedan till slut ta dig in i data labbet där det du söker finns.

Problemet är att du inte är ensam i byggnaden. Det finns fullt av vakter som sakta men säkert minskar din energi om de får syn på dig, och det får dom! I instruktionerna till programmet finns bilagat ett antal dömligen texter med information som gör det lättare för dig att slutföra ditt uppdrag.

Spelet har en bra 3d grafik och ett ljud som är okey. Manualen är lite jobbigt skriven.

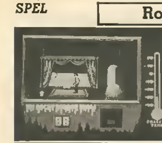
Hur som helst, jag tycker det är en rolig spel-ide som man gott kan ge en chans. Lycka till om du bestämmer dig för att söka efter "Max Personality Module"! Du får garanterat en tuff jobb.

Kalle Andersson

Pris: 129 kr (K).

BETYG: Grafik cccc
Ljud ccc
Spelvärde: ccc

Rocky Horror Show



Den älskade Janet har åter kidnappad av den elake Dr. Frank N. Furter som aktiverat sin diabolical Medusa maskin för att förvandla henne till en sten. Vidare har Frank plockat isär sin De-medusa maskin (den enda maskin som kan stoppa upp förvandlingen) och spridit ut delarna i hela slottet.

Frank vet att du kommer att försöka att rädda Janet genom att försöka hitta delarna och sätta ihop maskinen igen. Detta roar Frank...

P.g.a att slottet egentligen är ett förtäckt rymdskepp som sedan börjar sin nedräkning så är tiden en mycket viktig faktor för om du ska lyckas.

Här har du alltså dom ganska udda förutsättningarna när du startar detta, det kanske första spel speciellt gjort för C128 : The Rocky Horror Show!

Det gäller alltså att försöka att plocka ihop alla dom delar som behövs för att kunna sätta ihop den maskin som kan rädda Janet. Detta gör du genom att gå igenom dom rum som finns i slottet. Detta visar sig dock ganska snart att inte vara det allra lättaste. Du kan nu möta kufiska figurer som irrar runt i slottet, för vissa kan man akta sig och för andra behöver man inte bry sig. Detta lär man sig ganska snabbt.

Jag finner spelet ganska roligt, även om jag tycker att det kanske tenderar att bli lite tjatigt i längden. Man om kan att det kanske dunde varit LITE mer omväxlande. Själva spelet ser och är ungefär som det som kom till 64:an för en tid sedan, grafiken och ljudet är helt OK. Men det är ingenting som inte skulle dunnat ha gjorts lika bra på en C64. Det förvånar mig faktiskt att man har gjort det speciellt för C128 att.

Inladdningen är ett kapitel för sig, dryga 9 minuter tar det att ladda in The Rocky Horror Show. Man har här inte använt någon tape-turbo utan kör i ditt normal speed! Det gäller alltså att ha gott om tålamod, även om man har en ganska snygg inladdningsbild att titta på under tiden. En ganska rolig sak är att man kan välja om man vill vara Brad som räddar Janet eller vice versa, ska det vara jämlikt så ska det.

På det hela taget ett hyggligt spel, även om jag tycker det saknas det där lilla extra som skulle ha motiverat att göra det enbart för C128 ägare.

J-O Nilsson

BETYG:
Grafik ccc
Ljud ccc
Spelvärde: ccc

Knight Rider

Anno en av dessa kommer de läsig? spel. Nu är det alltså TV-serien 'Knight Rider' som förvandlats till ett 64 spel av angelägna Ocean.

'Knight Rider'? Ja, för ni minnsde väl ren den där amerikanska TV serien som gick i somras med den 'ödödliga' Michael och hens fantastiska otäbara dmerstyrda bil 'Kitt'.

Fast här verkar Ocean ha fått en del mot baklisten. Ett exempel är lasern: har någon någonsin sett en laser på Kitt (bilen)?

Nåväl, spelet går ut på att stoppa ett terrordåd. En terroristgrupp tänkte nämligen göra ett attentat mot ett amerikanskt mål. Det svåra är att ingen riktigt vet vad eller vem som kommer bli offer för attentatet, bara att det kommer att hända och att det skall stoppas.

I spelet åker du omkring som Michael Knight med bilen Kitt. När man spelar Knight Rider för första gången mest ett dåligt bilspel. Och inte blir det bättre utav de hundratals terrorist helikoptrar som kommer svärmande för att skjuta på Kitt som hör och häpna faktiskt blir skadad!

Du försvarar dig med en inbyggd laserkanon. Men du behöver inte sitta och skjuta om du inte har lust. Du kan välja mellan att sköta lasern eller styra bilen. Kitt tar hand om det alternativ du inte valt.

Fast det är nog bäst om Kitt får sköta lasern och du styr bilen. Kitt kan nämligen inte köra så fort men skjuter bra.

Man kör med bilen mellan olika städer och när man kommit dit skall man besöka ett troligt terrormål eller åka vidare till nästa stad. Kitt kommer ibland med rapporter om läget och var terroristerna kan hålla hus.

Spelet är i mina ögon tråkigt och jag tröttnade mycket snabbt på att sitta och styra den gåtomsa bilen. Bilkörning tar för övrigt upp en ganska stor del av tiden. Vilket inte förbättrar saken.

Samma sak här som med Miami Vice, nog kunde dom ha gjort något bättre och häftigare..

Med spelet följer en svensk manual och en på tyska, franska och engelska. Men den svenska manualen var lite svårförståelig. Michael? I think there's something wrong!

Tomas Hybner



BETYG:
Grafik cc
Ljud cc
Spelvärde cc

Split Personality



Hur många minns de där gamla nummerpusslen, där man genom att skjuta runt plastbrickor i en plastram skulle få ordning på siffrorna? Inte det. Spelar ingen roll – för nu finns en datoriserad version av det spelet. Nämligen Split Personalities från Domark. Men här gäller det inte att pussla ihop siffror utan kända personer som Reagan, Lord Sinclair, Margareta Thatcher etc...

Jag är i normala fall ingen pusselälskare. Men det här är faktiskt roligt. Själva pusslet består av 24 rutor som kommer inseglande i ramen med ett enkelt tryck på fireknappen. Lite fuskigt kanske, men uppe i högra hörnet finns den färdiga bilden i miniformat som hjälpmedel.

Att pussla ihop Reagans face verkar kanske enkelt. Men Split Personalities och kryddat med några extra pusselbitar, innehållande bomber, revolvrar etc. När en sådan farlig pusselbit kommer infarande så gäller det att snabbt förpassa den ut igen genom någon av de fyra portar som öppnas regelbundet.

Grafiken och färgerna är utmärkt. Det enda tråkiga med Split Personalities är att man alltid startar upp med Reagon. Tråkigt. Handboken inskränker sig också till baksidan av omslagspappret, är enbart på engelska och ger en mycket kortfattad handledning till spelen. Jag hade själv en del problem att förstå vad de extra pusselbitarna spelade för roll efter en genomläsning.

Totalt sett är dock Split Personalities ett någorlunda kul spel som ger omväxling mellan allt tänjande och tjatande. Uppläggningen gör också att flera personer kan hjälpas åt. Rekommenderas.

Christer Rindeblad

BETYG:
Grafik cccc
Ljud cc
Spelvärde: ccc

Arac

Hm har vi nu en plattformsspel tänkte jag när jag först stötte upp ARAC. Men det är lätt att göra misstag. ARAC är inte något vanligt plattformsspel. Det har en hel små finesser lite mer pålitt upp spelet lite. Men annars är det ett helt vanligt traditionellt Jump'n run'.

ARAC går ut på att stänga av tre reaktorer långt nere i ett labyrint system. Till hjälp har man en robot som kan hoppa inom rimliga gränser och gå åt sidorna. Den kan även falla längre sträckor men då minskar energin.

Roboten är dessutom utrustad med en nåthåvare, som man skall fånga olika sorters kreatur med. Kreaturen i sin tur är till stor hjälp när man skall leta reda på robotens extrautrustning, två ben och en röd energiglob. Bl a finns där en sorts fjäril som man kan fånga och flyga rakt upp med, tills det tar stopp. Fjärilen respektive de andra 'djuren' kan dock bara användas en gång.

När man väl har fått tag på de två extrabenen och energiguloben så börjar sökandet efter de tre reaktorerna. Reaktorerna skall stängas av inom 30 minuter efter spelets start.

ARAC har i viss mån rolig grafik. Vid ett tillfälle utbrast en kompis till mig: *"Vad är det där för finnste?"* Och vi beslutade oss för att kalla djuret för 'Nallebjörnen'. Fast egentligen heter den 'Rock Hopper'.

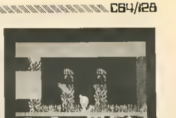
Vad är det då som gör ARAC intressant? Tja, säg det. Jag var ganska road utav det de första gångerna, men tappade intresset för efter en handfull spelomgångar. Därav det låga betyget på spelvärde. I spelet finns det inte ett bandmatal sätt mat och när jag tänk mer hur många jag har sett såvar jag när jag sat spelet.

En rolig sak är dock att om man lämnar roboten åt sig själv en stund börjar den hoppa upp och ner, likt otålig som gubben i Boulder Dash allt så. Till spelet följer naturligtvis en manual. Denna manual är inte som många andra som har en mycket utförlig förklaring till hur man laddar in spelet och lämnar en stor del av spelet utanför. Det är bara ett fel med manualen och det är att den bara finns på engelska.

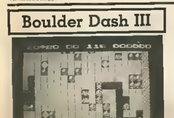
ARAC som blev färdigt i juni i år är gjort av för Addictive Games Ltd och fungerar både på 64'an och 128'an i 64'n mode. Mitt slutomdöme då? Ja det får väl bli: This one isn't funny Arac!

Tomas Hybner

BETYG
Grafik: ccc
Ljud: c
Spelvärde cc



Boulder Dash III



Dataspel bänger lik som filmer. Har man gjort Hajen och den blir succé, så gör man snabbt både Hajen II och Hajen III. Samma öde har drabbat Chris Grays gamla hit Boulder Dash.

I Boulder Dash III (inte skriven av Chris Gray själv utan av svensken Jan Österhus från First Star Software) har Rockford, den lille lyckosökaren lämnar jorden och åkt till rymden för att leta ädelstenar. Det gäller alltså att plocka upp ett visst antal diamanter på så kort tid som möjligt på 16 "banor".

Själva spelet går till så att man styr omkring Rockford på en i tur bana där det finns stenar, diamanter, vanlig jord(?) och ibland även Munnar, ögon, Monolitter och magiska murar. Om man gräver en gång under en sten så kommer den att falla om man inte går ena sida under den.

Stenar och diamanter faller också ned om dom står staplade på varandra och det må finns någonting som står på upp dom. Här gäller det verkligen att hålla Tungan rätt och huvudet kallt. Ett litet felsteg, en kort stunds okoncentration och följderna blir Drastiska. Ögon och munnar är livsfarliga att komma i närheten av men det finns en god sak med ögonen, de blir diamanter om dom exploderar. Exploderar gör dom om en sten faller ned på dom eller om dom kommer i kontakt med en Monolit. Dessutom kommer det en bonusomgång mellan var fjärde bana man klarar av. Lyckas man plocka alla diamanter på bonusbanan innan tiden tar slut får man ett extraliv. Man förlorar inget liv om man dör under bonusomgången.

Spelets svårighet ligger i att det inte alltid finns tillräckligt många diamanter! Då får man tillverka egna.

Boulder Dash III är fakiskt omväxlande genom att kan välja vilken bana man skall börja på. Dessutom medföljer en manual där man på ena sidan finner man den engelsk version och på den andra en ÄKTA SVENSK. Det är ett stort plus i kanten!

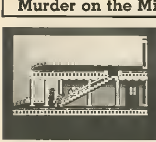
En annan trevlig sak är att Rockford inte tycker om att lämnas ensam för länge. För då skiljer han sig med armarna i kors och börjar stampa med ena foten.

En tråkig sak är att hela spelet är i grått. Det ger ett trist utseende. Men vad gör väl det om man använder en svartvit TV eller en monokrom skärm.

Boulder Dash III är som gjort för fritidsaktuella modern då några häftiga ljud i det stora inte kommer så ofta från spelaren. Däremot kan man finna ett irriterande när det går upp för en att man kört imitivt någonstans. Spelet är mycket väl köpvärt och rekommenderas i det varmaste.

BETYG:
Grafik ccc
Ljud ccc
Spelvärde cccc

Murder on the Mississippi



Nu har nog Activision lyckats i alla fall! För här är äntligen spelet för alla överintelligenta personer (Är du säker på att du stavat det där ordet korrekt? red.anm.)

Murder on the Mississippi börjar som en trevlig kryssning nerför floden på båten The Delta Princess, och slutar i en jakt på en mördare. Hur kommer du in i handlingen? Jo, som Sir Charles Foxworth, den engelska detektiven.

Det hela börjar med att du finner ett lik i mördat. Nu börjar jakten. Du får traska omkring på de tre däcksvåningarna och fråga ut medpassagerarna. Hela tiden har du en anteckningsbok där du kan skriva upp vad de olika personerna har sagt. Dock inte allt, du kan bara skriva av visa ord som tillsammans inte får bli en mening. När man antecknar orden kommer en hand med en penna upp på skärmen och skriver med skrivstil. Det är fint tusan panska snyggt gjort.

Dessa anteckningar kan man senare dela med sig till förtrodda medpassagerare. Men det är svårt, mycket svårt, att finna mördaren. För alla passagerare är lika skenheliga och oskyldiga när du talar med dem.

Som har assistent har man en rund liten man som liknar den kände Watson, assistenten till Sherlock Holmes. Murder on The Mississippi är mycket realistiskt gjort. När man går tar Sir Charles långa kliv med sina långa ben medans Regis (den korte medhjälparen) tar betydligt fler och kortare steg.

Men Sir Charles kan ibland bete sig löjligt. Om man försöker gå igenom en dörr som är låst säger han

Regis, den här dörren går inte att rubba.

Och Regis ger den logiska svaret "Den kanske är låst, Herrn."

Detta får en att undra om inte Regis är den smartare av de två. Man kan be andra personer i spelet att följa med. Donne tar då plats bakom Regis som i sin tur går bakom Sir Charles. Detta resulterar i något som ser kul ut, mycket likt följa John.

Nåväl, spelet är mycket intressant men det kräver mycket tid. Jag satt själv och spelade i någon timme tills jag upptäckte att jag nästan inte kommit fram till någonting.

Med spelet följer två manualer, en engelsk och en svensk-tysk. Det behövs goda kunskaper i engelska eftersom en stor del går ut på att tolka vad olika personer säger. Man skulle kunna dela in det för ett Action äventyr men en person med medelmåttiga engelska kunskaper och ett lexikon kan klara det.

Detta är ett spel jag vill ha! Men man måste tänka sig för det kan förstöra ens fritid!

Tomas Hybner

BETYG:
Grafik: cccc
Ljud: -
Spelvärde: cccc

I.C.U.P.S

Om man i korthet ska beskriva bakgrunden till I.C.U.P.S från Thor Computer Software så blir det följande lilla märkliga historia.

Du är agent från Universum Kommission för Universella Problem-Lösningar och har blivit tillfrågad om du vill ställa upp i en data-simulation. Det är ett test där du ska styra ditt skepp genom tre sektioner av en rymdtunnel, vaktad av fjärrkontrollerade rymdskepp (läskigt va ?).

Hela tiden försöker dom stoppa din framfart, stoppa dig från att nå det lämmnande rymdskeppet StarShip. Poäng får du genom att skjuta ner dessa banska maskiner med din laserkanon. Du kan öka och sänka hastigheten på ditt rymdskepp. Men åker du för långsamt är risken stor att du blir påkörd bakifrån av någon fiende.

När du tagit dig igenom de tre tunnlarna ska du i del 2 av testet, du utrustad med DEEN MK II, den senaste prylen inom Hostile Evironment Androbots, en Fiende bekämpande robot. Med den ska du söka igenom detta StarShip i hopp om att allt detta en bomb som har blivit gömd någonstans inne i skeppet.

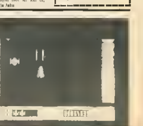
Även här finns fiender i form av små ondsinta figurer som försöker stoppa dig. När du klarat det är testet slut och du får din totala poäng.

Det är vad man kan säga om det här spelet. En kul grej är den lilla rutan längst ner i högra hörnet på skärmen där det visas små lustiga bilder.

Grafiken är inte särskilt avancerat bra, men inte speciellt dålig heller, medelmåttig kort sagt! Under spelets gång är ljudet dåligt men vid inledningen spelar det en bra låt. Manualen finns på engelska och en massa andra språk dock inte i svenska tyvärr! Men det gör kanske inte så mycket eftersom spelet är relativt enkelt att förstå. Gillar man skjuta spel rätt och slätt kan I.C.U.P.S vara roligt. Däremot till den lite mig i smaken.

Kalle Andersson

Pris: (K) 129 Kr.



BETYG:
Grafik: ccc
Ljud: cccc
Spelvärde: ccc

The Boggit



Nu är det inte bara inom musikbranchen som man gör parodier på först alla. Delta 4 gjort en drypande satir/parodi på Hobbit, nämligen The Boggit.

The Boggit är gjort med The Quill (adventure-generatorn) och man har även tagit till grafik på en del platser. Huvudpersonen har genomgått ett namnbyte, han heter nu Bimbo Fag gins istället för Bilbo Bagger, hans vän Gandalf heter Grandall och är inte riktigt lika snäll längre. I spelets början kommer han in som Tarzan genom fönstret och levererar en chokladask som exploderar inom 10 minuter.

Redan när spelet börjar så märker man att det hela är ett stort skämt. Man ser förutom "The round green door" även "The round green toilet" där man kan sätta sig ner och ta det lugnt tills ett monster kommer och biter en där bak.

The Boggit rekommenderas inte för folk som inte har förstklassiga kunskaper om engelska, eftersom texten i spelet kan vara ganska avancerad och ofta med inslag av slang. Har man aldrig spelat The Hobbit så är det nog inte lika roligt att spela detta spel eftersom många av poängerna då försvinner.

Det finns också en helt underbar karta på insidan av fodralet som man nog inte får så mycket ut om man aldrig sett originalet. Grafiken är i samma klass som den gamla kassettversionen av The Hobbit och själva kvaliteten på spelet är inte speciellt hög.

Vokabulären är mycket snålig och det är vanligt att man måste hitta precis rätt ord för att utföra en handling. Ett exempel är att man måste skriva "klimf chest" istället för "enter chest" vilket verkar mycket mer naturligt.

Till Boggit är på tre delar och man måste ha ett lösenord för att få komma vidare hela tiden. Sist på baksidan av kassetten finns det ett program som heter "Seepdeal II" detta är en sorts tidning där man kan läsa en massa ...som du som gjort spelet har knappat in.

Johan Pettersson

Grafik: cc
Ljud: -
Spelvärde: ccc

Time Trax

Lyssna här till den mardröm som nu gör dulsa till spelet Time Trax.

Tiden är efter det tredje världskriget. Du befinner dig i en källare under det som en gång i tiden var London. En vän till dig berättade för dig att han kunde ha stoppat kriget innan det bröt ut, han hade bara behövt ett par timmar till på sig så hade han lyckats!

Det är nämligen så att för tusentals miljoner år sedan förlorade Gud mot Den Onde och dom onda har bestämt mycket sedan den dagen. Det enda som kan stoppa dessa är de åtta andarna. Men för det behöver de åtta andarnas sina skatter (A. Du undrar till vilken rövarhistoria. Red anm.).

Dessa skatter stal den onde för länge sedan och placerade ut dem i tiden och på olika ställen. De åtta andarna söker efter sina ägodelar och håller tidsdörrarna öppna. Genom dessa kan du också gå.

För att stoppa allt detta behöver du bara hitta och lämna tillbaka de åtta skatterna så att andarna kan stänga tidsdörrarna. Låter enkelt va?

Riktigt så enkelt är det inte. Nyfiken den är din vän en benhög nere i den källare, så honom får du ingen hjälp utav. De onda försöker hela tiden stoppa dig. De utskickar olika sorts elaka figurer på dig såsom drakar och annat otäckt.

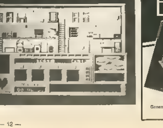
Du går omkring på skärmarna och söker igenom möbler och dylikt för att hitta saker som kan ta dig vidare i spelet. Du hinner bara vara i ett rum i någon minut innan de nygga kommer dig och skickar sina lol mot på dig. När du tycker du sökt igenom ett ställe, är det dags att ta reda på när nästa tidsdörr dyker upp och var.

Med i spelet följer en tidtabell där det står när och var dörren öppnas sig och var den leder som en bussatabell ungefär. Det finns 7 tidszoner med vardera 3 skärmar dvs 21 skärmar allt som allt.

Spelet är allmänt fin segt och man kan bli jätteförbannad över att gubben inte gör riktigt som man själv har tänkt sig. Att gubben som i så många andra spel går som en Breakdansare försätt väl inte den äkta spelkänslan eller? Spelet från Mind Games kommer med en engelsk manual utan inledningsinstruktioner.

Tomas Hybner

BETYG.
Grafik: ccc
Ljud: cccc
Spelvärde: ccc



Doctor Who



Ojoj! När man öppnar förpackningen till Doctor Who så blir man genast orolig över alla manualer. Men riktigt så illa är det inte som det först verkar att det var. Manualen är nämligen skriven på en mängd olika olika språk därav tjockleken. Men har mycket man än letar efter en svensk manual så hittar man ingen.

Det är verkligen snyggt av programdistributörerna att inte bifoga en svensk översättning till ett så komplicerat spel som Doctor Who and the mines of terror.

Det hela utspelar sig på planeten Rijars 2 a månad, där en tankestyrka har tagit kontrollen över gruvan. Männen som arbetar i gruvan bryter en sorts malm: Heatonite, som används till uppbyggnaden av en maskin som kallas TIRU. TIRU står för "Time Interval Replay Unit". Med den kan man skicka tillbaka händelser tillbaka i tiden och göra små ändringar i förloppet.

Med denna maskin i sin hand kan de styra hela världen i kvalen. Ditt uppdrag är att stoppa all brytning av Heatonite och förstöra ritningarna till TIRU. Till din hjälp har du Splinx, en liten elektronisk sak som ser ut som en vanlig katt men när du aktiverar den så rullar den istället för att gå. (Som Gustaf angeför!)

Splinx kan programmeras till att göra olika saker. Han kan gå till platser hit inte du kan nå, plocka upp saker och ge till dig, osv. Utan denna lilla Splinx kan du inte klara av spelet, så det är lika bra att du sänjer dig vid att programmera den (det är även mycket roligt att använda den!).

Det tar tid att spela Doctor Who. Jag sprang runt ett bra tag utan att lyckas få en enda poäng. Det kan vara tröttande, men ge inte upp, det blir roligare! En bra funktion är det för möjligheten att spara spelet och sedan fortsätta när man känner för det.

Grafiken i Doctor Who är inte den mest vacker, kantig och ryckig. Musiken som spelas i bakgrunden under hela spelet tröttnade jag ganska snabbt på och jag ordnade ner volymen för att slippa alla oljuder. *(Jag trodde minsann att det var det enda ljud som spelet innehöll!)* Men trots att grafiken och ljudet är kasst så är spelet bra. Det är upptäckarglädjen som sporrar igen trots jag spelglädjen kommit igen ganska stor och man vill att klart komma tidare.

Johan Pettersson

BETYG
Grafik: CC
Ljud: CC
Spelvärde: CCCC

Knight Games



Wow 8 spel i en förpackning! Låter det inte underbart?

Nej så underbart är inte Knight Games. Även om man erbjuder totalt 8 spel som inte erbjuder någon större variation.

English Software försöker uppenbarligen att rida på Summer Games-trenden att erbjuda flera spel på samma gång i en förpackning. I det här fallet är det ingen lyckad alternering.

Grenarna som finns är: Swordfight 1 (fäktas på en borggård), Crossbow (skjut prick med armborst), Quarterstaff (slåss med pinnar på en stock), Ball & Chain (svinga spikklubba på en vindbrygga), Archery (pricksktytte med pilbåge), Pike Staff (slåss med pinnar på ett öppet fält), Axe Man (svinga yxor i en sal) och Swordfight 2 (fäktas på ett öppet fält).

Som du nog ser så verkar grenarna vara mycket lika varandra. Och det är de också. Enda skillnaderna grenarna emellan är att de har olika bakgrundsgrafik och olika rörelser. Lite svagt i tiden om man faktiskt kostat på att göra separata låtar till alla spel (då kunde dom ju satsat på att göra ett RIKTIGT spel istället).

Man skall alltså kunna slåss och svinga eller skjuta prick med vad man nu har i handen, och man kan ställa in på olika svårighetsnivåer. Inte nog med att det är svårare, man får spela längre också. Att sitta och rycka i spaken i åtta minuter i det är fruktansvärt! Grafiken är normalbra med lite kantiga gubbar. Ljudet däremot är lite mer lyckat och erbjuder som sagt åtta olika låtar.

Detta är definitivt inget spel som man längtar tillbaka till. Emellertid är jag inte rätt åsikt för Knight Games.

Johan Pettersson

BETYG
Grafik: CCC
Ljud: CCCC
Spelvärde: C



Redaktör:
Mats Lönnborg

Nytt från Infocom

Infocom introducerar fyra nya textadventure som troligen bara går att köra på C128 eller Amiga pga sin storlek. Några pressreleaser.

BALLYHOO:

Det har sagts att Circus är den enda riktiga mystiska som finns kvar i dagens moderniserade värld. En sak är säker: det finns gott om mysterier i Ballyhoo. När du får i uppdrag att leta cirkusdirektörens försvunna dotter kastas du djupt in i en värld av farligheter och brott. För att lösa brottet och undgå att hamna i dårarnas portal ... måste du tänja dina hjärnceller till det yttersta!

Leather Godesses of Phobos: (?)

Det första textadventuret med ett speciellt "Scratch-and-sniff" kort, lik som en 3 D-utrustning i förpackningen. Efter att du beslutat följa med i denna story kommer du att få en 'gupping' resa genom solsystemet. I detta häpnadsväckande äventyr taget ur 1930 talets 'Pulp-Science Fiction' noveller kan du välja mellan 3 olika 'synd nivåer', från den pryde till den extremt vågade...

"Leather Godesses kommer med säkerhet att reta medlemmar av BÅDA könen."

MOONMIST

I detta klassiska adventure hamnar du i ett spökslott på den Engelska dimkusten nära Cornwall. Där kommer du att bli tvungen att utforska de mörkaste skrubberna och bli involverade med de mest extrema figurer, inklusive den Engelska överklassen...

Det hela går ut på att rädda en nyss fria ett spöke som söker hämnd i hans dropp. Fyra olika lösningar finns på detta äventyr. Du kommer att DÖ för att uppleva dem alla!

Det fjärde adventuret är "Trinity" som redan beskrivits i nummer 2 av Datormagazin. Detta var allt enligt INFOCOM

Mats Lönnborg

ULTIMA IV

Phun..

Det där var verkligen på håret. Ett tag började jag allvarligt tvivla på att vi skulle komma levande ur striden. Men nu är inte problemen över: Både Geoffrey och Maria har blivit förgiftade och det är tveksamt om de klarar sig tillbaka till staden. Om jag bara hade haft lite ginseng och vitlök kvar, hade jag ju kunnat kurera dem här och nu med en enkel trollformel.

Ah, varför köpte jag inte mer när vi passerade Skara Brae senast?

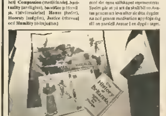
Ja, så här kan livet te sig för dig om du spelar Ultima IV från Origin Systems. Ultima IV är en fristående fortsättning på Ultima III med 16 ggr större kontinent och kraftigt förbättrade möjligheter att tala med personerna.

Landet är indelat i åtta delar som var och en har en stad. Varje stad styrs efter en viss princip, som representerar var och en av de åtta dygder du skall leva efter. Dessa är Valor (tro, tapperhet), Compassion (medlidande), Spirituality (andlighet), Sacrifice (uppoffring, självförsakelse), Honor (heder), Honesty (ärlighet), Justice (rättvisa) och Humility (ödmjukhet).

Spelet går ut på att du skall bli en Avatar genom att leva efter de åtta dygderna och genom meditation uppfostra dig till en partiell Avatar i en dygd i taget.

Till en början är du helt ensam men i de olika städerna finns det personer som är villiga att slå följe med dig. Som mest kan man bli åtta personer i sällskapet (varav en är du själv). Du kontrollerar din grupp på skärmen med hjälp av tangentbordet. I det flesta fall räcker det med en tangent för att säga vad man vill.

På skärmen ser man en del av kartan med det egna sällskapet representerat.



■ Med Ultima IV medföljer en rikhaltig engelsk dokumentation, karta över landet, handböcker om de olika rollfigurerna samt en del av de sagor och myter som präglar ditt liv i spelet.

Den sista är lite speciell för den har ingen stad, däremot finns det ruinerna av staden för Pride (stolthet) som är dess motsats. Förutom städerna finns det fyra slott och ett antal byar utspridda över landsbygden.

VÄLJA YRKE

Spelet börjar, efter en ganska så snygg animerad inledningsbild, med en introduktion där du får genom att svara på sju frågor välja vilket av de åtta yrkena du kommer att tillhöra i spelet. Du hamnar sen utanför 'din stad' och det är nu spelet börjar på allvar.

För att meditera krävs att man vet var helgedomen ... Personerna i respektive stad kan tala om för dig det mesta du behöver veta, även om dom fia hänvisar dig vidare.

ETT PAR TIPS

Ett par tips på frågor man kan ställa är 'Name', 'Job' och 'Health'. Sen kan du fortsätta genom att fråga mer om du svar de gav på frågorna. Om du t ex frågar Katrina om dennes 'JOB' och dom svarar 'I search the dungeons' kan du fråga mer om 'search' eller 'dungeons'. Du kan också be dem göra dig sällskap ('join') eller ge dem pengar ('give'). För att avsluta ett samtal kan du bara trycka RETURN även om det är artigare att säga 'Bye'.

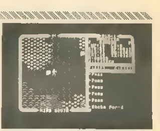
Man kan också fråga ut krogvärden, även om han inte är lika villig att svara som de andra. Så du bör ge honom tillräckligt med dricks för att få veta något. Du bör också se till att fråga ut alla personer i alla städer för att inte missa något väsentligt.

Inne i städerna och byarna kan man också köpa och sälja vapen, rustningar, mat och örter till magiska trollformler. Det brukar också finnas ett värdshus där man kan vila upp sig efter dagens vedermödor. Utbudet och priserna varierar mycket mellan olika städer. De flesta städer har tex ingen örtaffär. I många städer finns det dessutom en sjukstuga där man kan återuppliva eller driva ut gift ur någon av ens kamrater som har råkat illa ut under en strid.

MOON GATES

Det vanligaste sättet att ta sig runt i Britannia är till fots, även om det finns flera andra sätt. Träffar man på sjörövare, och besegrar dem kan man sedan överta deras skepp, vilket är en nödvändighet för att komma till vissa öar. Det finns också hästar att köpa, som gör att man kan gå dubbelt så fort fram mot normalt. Men det absolut snabbaste sättet är med hjälp av de sk 'Moon gates' med vilka man kan åka till en av åtta olika platser över hela kontinenten på nolltid.

Deras uppdykande är sammankopplat med Britannias två månar, Trammel och Felucca. Utöver dessa sätt finns det två magiska sätt att ta sig fram nämligen Gate Travel Spell och Blink Spell. Till sin hjälp att klara sig i Britannia har man olika magiska trollformler.



■ Så här ser det ut när du vandrar genom Ultima IV. Överst till höger din styrka, intelligens etc. Under dina aktiviteter. Och på den stora bilden ser du dig själv samt det landskap där du vandrar fram.

Av de olika yrkena är magikerna de bästa på att kasta trollformler men sedan går det stegvis neråt till bardet och druiden som inte har några sådana de har alls. För att kasta en trollformel måste man först blanda till ingredienserna i rätt proportioner.

Det finns bara ett par små detaljer som jag kan komma på att anmärka på. En av dessa har kommit till i och med de moderna tangentbord som många har. Tangenterna för de fyra väderstrecken utgör nämligen inte egentligen ... om man har ett svenskt tangentbord, men man vänjer sig ganska snart. Likaså blir melodin som spelas under spelets gång lite enformig efter ett par timmar, men man kan ju alltid stänga av den.

En allvarligare risk är att man bör behärska engelska något så när för att få ut full behållning av spelet. Både spel och manual är nämligen allt ... på engelska. Normal skolengelska bör dock räcka gott.

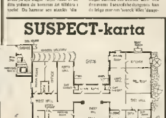
Ultima IV är inget spel man klarar av på en dag, utan det kan ta flera veckor att bemästra. Och jag tycker det är värt varenda minut! Detta är spelet för alla de som tycker adventurespel kan bli lite tråkiga, men vill ha tänka till mer än i ett rollspel. Det är också spelet för alla som gillar Dungeons & Dragons och liknande spel. Och det självklara valet för alla som tyckte om Ultima III.

Anders Kökeritz

Pris: XXX (K), XXX (D)

BETYG
Grafik: cccc
Ljud: cccc
Spelvärde: ccccc

SUSPECT-karta



Här är en karta för er som gått vilse i Victoria Ashcraft's villa...
Det är förstås 'SUSPECT' från INFOCOM det handlar om. Handlingen är följande:
Du är en ung reporter som blivit inbjuden till Victoria Ashcrafts årliga maskeradbal. Detta är en festlig maskeradbal (du själv är klädd som cowboy).
Efter en stunds samvaro med allt från astronauter till vampyrer(!) upptäcks plötsligt det hemska av värdinnan, Victoria blivit brutalt mördad! Det värsta är att det är ditt lasso som är mordvapnet... samma lasso som du för en stund sedan lämnade in i garderoben... nåväl, det är alltså i ditt eget intresse att lösa fallet och få fast den riktiga mördaren innan polisen dyker upp för att haffa dig!
Mats Lönnborg



Infocom på Plus 4

Visst är Commodores lilla "misstag" Plus/4 lämpad för adventures. Den är t.o.m väldigt bra för adventures med sitt 60 Kb-minne och med flera användbara kernalrutiner än C64 an.

Detta tycks den stora adventure-jätten Infocom ha förstått. Sedan ett par månader tillbaka finns fem adventures från Infocom att köpa till Plus/4 an. Det är inga nyheter, men där finns den berömda Zork serien, Suspended och Starcross. Alla fem mycket prisvärda.

Det tycktes att spelen även skulle fungera på C128 an. Men efter ett flertal försök kan vi bara konstatera att det inte går.

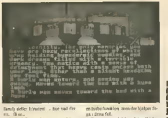
"Nine princes" väl fantasifullt

Från Telarium Software (fd Trillium software) kommer ett nytt fantasy-grafikadventure "Nine princes in Amber" (NPIA). Det är ett stort adventure som tar upp 4 disksidor. Telarium har blivit kända för att ha stora adventure, t.ex. Amazon, Rendezvous with Rama, Dragonworld (5 disksidor!)

Detta adventure är skrivet efter 2 böcker (npia och the guns of avalon), författade av en amerikansk herre vid namn Roger Zelazny. All handlingen är lite underlig ser man efter en titt på förpackningen.

Du vaknar i en sal på ett sjukhus utan att veta var du är eller vem du är. Dina fötter är fastkedjade till sängen och du känner alltför verkan på droger i blodet. Den enda kontakt med verkligheten är en adress till en förmodad syster. Och hon är den som lagt in dig på sjukhuset.

Plötsligt minns du att du aldrig kom nat för på henne eller hela din galna



family deller irtresten! – bue vad der nu.. få se...

Amber! Den enda sanna, perfekta världen jämfört med vilka andra värl dar är bleka skuggor, och du är en prins av Amber kämpande för kronan i riket. Detta gör också dina 8 bröder och 6 systrar lömska typer allihopa...

Ändå måste du försöka slå dig ihop med någon av dem för att kunna erövra kronan, vilket inte blir lätt, särskilt inte med ditt dåliga minne. Men som du aldrig bett i lut så är det en förmaning att göra något annat vore inte din stil!

Så börjar alltså NPIA som inte liknar mitt annat adventurespel. Jag tycker nog inte det hela alls är så fantastiskt och ovanligt för min smak. Men vanner av medeltida figurer förundras med dagens krydda finner det helt givande.

Problemet med detta spel och alla andra stora grafikspel på 64/128 med 1541 drive, är att det går väldigt lång samt att spela pga alla bilder som hela tiden laddas in. Det verkar visserligen som Telariums programmerare lagt in en turbofunktion, men den hjälper föga i detta fall.

En annan nackdel är det otäckliga kopieringsskydd man försett diskarna med. Det är det kända "read error" skyddet som gör att din diskdrive smattrar som en kastanjett varje gång du laddar in programmet! Detta kopieringsskydd är dumt för att misshandla driven. Och därhet har nästan alla andra programtillverkare har slutat med detta skydd pga diagonal man fått från köpare med allignmentproblem.

Nå väl, detta adventure skulle jag rekommendera... och förlåten allt för mycket tid med trots den relativt snygga grafiken och hyfsade ljudeffekterna. Sällis så ledt vara för de som då man i likss med sina synsätt med kommandon typ

Parry, out thrust, feint out dodge, duck, jump, m.m

En bra sak som finns på en av diskarna är kommandot "newdata". Detta kommando ger information om uppdateringar m.m. som tillkommit efter manualens tryckning, plus ett par tips som kan vara användbara. Vänta efter fler andra adventure/speltillverkare

Mats Lönnborg

BETYG:
Grafik: 3
Ljud: 2
Spelvärde: 2

Små ledtrådar

I denna ruta kommer jag att eloppa in små ledtrådar på Adventures som kan vara bra att ha då ni fastnat totalt.

Så ni er som inte vill ha hjälp gäller det att blunda nu!

I PLANETFALL från Infocom finns ett par "trånga" ställen som kan ställa till problem. Bl.a. skall man på ett ställe ta upp en nyckel ur en spricka i ett golv. Ingenting verkar hjälpa men det finns en pryl som du hittar som gröjnt detta nämligen MAGNETIC BAR. Håll den över sprickan så "sugs" nyckeln upp av magnetismen.

I INFIDEL från Infocom finns det gott om problem! Bl.a. så skall man först och främst hitta den gömda pyramiden. Det gör men lämpligast efter att "Navigation box" har åtgärts. Man går då tills boxen visar

24 Degrees, 11 Minutes, 3 Seconds, North

32 Degrees, 12 Minutes, 43 Seconds, East

Gräv sedan 5 ggr för att hitta ingången till pyramiden.

CUTTHROATS från Infocom bjuder även den på problem. En utav sjömännen, Johnny, vill veta på vilket djup skeppen ligger. Du spelar dykeren men måste ha en karta för att kunna svara honom. Har du inte kartan svarar du olika saker beroende på vad han visat dig. Visar han exempelvis ett mynt, "Sea Vera – mera än 200 fot". Visar han dig en tallrik svarar du "Leviathan = mindre än 200 fot".

I SORCERER finns det ett helt hopplöst labyrint som många brukar lessna i, här är den kompletta lösningen (Du måste sla i Sooty spom för att detta skall fungera!):

Frotz me, Open the orange vial, E, Drink the orange potion, Z, Give book to older self, E, Turn dial to (kombination), Open door, E, Take rope, U, SW, Take timber, NW, W, Tie rope to timber, Throw rope down chute, Drop all, D, Take scroll, Golmac me, Open lamp, Take scroll, D, Younger self, The combination is (kombination), D

Du är igenom!

Matte

FLUGORNAS HERRE

heter ett nytt äventyrspel för C64:ac. Det är den första delen i en hel serie som bygger på litterära klassiker. Utgivare är CBS Interactive Learning. Planerade titlar är Djurfarmen, Romeo och Julia, Sagan om två städer m fl.

Nu börjar alltså datorspelskulturella också. Var ska det sluta...



OM

Amigan, C128 och nya C64 C inte säljer så bra som Commodore hoppas så har man en överraskning i bakfickan. Nämligen MUCTS, som betyder Multi User Cash Terminal System – helt enkelt en datoriserad kassa apparat! Grafiken på den känner vi tyvärr inte till.

dBASE II

från Ashton Tate finns nu för C128 i CP/M mode. Men endast i England där First Software gjort en bra insats. Priset är ca 1.200 kronor. Om det kommer till Sverige vet vi inte ännu.

PA PRESSFRONTEN

händer det saker. I vår bevakning av Datavisionen hittade vi nyligen följande meddelande: "Vi kommer igen – Commodore Rapper!" Ska vi ta det som ett hot eller löfte.



• Chris Gray värd miljoner.

TRE MILJONER

kronor lär programföretaget U.S. Gold satsa i Europa på att marknadsföra Chris Grays hetta lir Infiltrator. Inga småslantar här inte.

ALTER EGO

psykologispelet från Activision finns nu att köpa i Sverige. Totalt kräver detta säregna psyk spel sex sex disketter och gör det möjligt för dig att leva om ditt liv. Vad säger Socialstyrelsen om det!

STAR TREK

kommer äntligen som dataspel. Det är Beyond som tagit det tunga ansvaret att förvandla tidernas största filmsucce inom SF till ett hatigt actionlir.

FIST II

heter givetvis fortsättningen på Exploding Fist, det populära karatespelet. Bör finnas i handeln när du läser detta.

LEADER BOARD

golfspelet som vi recenserade i förra numret samt Ghost and Goblins toppar just nu de engelska hit listorna. När Datormagazin gruper in o.s.v..

VAD GOR JAG HÄR?

Epyx Sverige-agent Pylatos arrangerade nyligen presskonferens på Grand Hotel i Stockholm med anledning av att höga Epyx-chefer var här för att studera den mystiska svenska marknaden. I hastigheten hade man bjudit in alla datortidningen man kunde komma på. Vilket fick till följd att en reporter från tidningen Mikrodatorn dök upp och efter fem minuter verkade säga med blicken – vad gör jag här egentligen – dataspel?"

NYTT MODEM

som passar både C64, Plus 4, C128 och Amigan kommer snart från Commodore Sverige. Vi har inte fått några fakta om detta modem ännu. Frågan är också hur länge Televerket ska testa modemet innan det släpps.

PRINTER FÖR-SVINNER



De gamla Commodore printrarna MPS 801, MPS-802, DPS 1120, MCS-801 samt plottern 1520 kommer att utgå ur sortimentet meddelar nu svenska Commodore. De ersätts av MPS-1000, DPS-1120 och den nya MPS-1200. Vi skalar en tyst minuter till minne av dessa gedigna printrar som nu försvinner.

VILDE BILL

På en datormässa i England nyligen stod en man och demonstrerar Silent Service från MicroProse. Bakom honom säger en person, "Det där programmet har jag en kopia av". Varvid demonstratören vänder sig häftigt om och stirrar omkring sig med något vilt i blicken. Personen som yttrade sig var kade dock att det var någon annan stans på jorden.

Vem var mannen med den vilda blicken? Jo, ingen mindre än Wild Bill Stealey, MicroProses grundare...

ACTIVISION

har släppt Hacker II till 64:an och Amigan. Programmet är en fristående fortsättning av Hacker, en av Activisions tidigare succeer.

ASTERIX

Gillar du den lilla galliska seriefiguren Asterix så hoppa av glädje nu. För i dagarna presenterades datorspelet Asterix för C64 nu i Sverige. Asterix är gjord av Melbourne House och har mycket imponerande grafik måste vi säga i lite i en gravitt. Håll utkik efter vår spelrest i nästa nummer!



SMÅ NYHETER EN 128

-version av Disk Maintenance lär vara på gång. Den kommer troligen att finnas att köpa i början av 1987.

NU FINNS

Invisiclues att köpa i Sverige. Invisiclues är böcker med ledtrådar till de äventyrsspel som görs av Infocom.

PRECISION SOFTWARE

som gjort bl a SuperBase 128 och SuperScript 128, gör nu Superbase till Amigan! Programmet kommer troligen ut i handeln någon gång under hösten.

C64/128



Tolv joystickar testade!

Att köpa joystick är svårt. Utbudet är enormt med skiftande priser och kvalite. Och en dålig joystick kan förstöra både spelglädje och ekonomi.

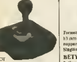
Men här är en vägledning i joystick-djungeln. Datormagazins har hårdtestat tolv olika joystickar i prisläget 99 kronor till 399 kronor. Läs och döm själv!

Själva testen genomfördes under åtta timmar av tidningens Game Squad på fem personer. För varje joystick upprättades ett protokoll där alla mätvärden skrevs in. Den praktiska testen genomfördes så här: hela test-teamet fick spela Decathelon, ett berömt sportspel där man ska "löpa" 100 meter på tid genom att vicka joystickspaken fram och tillbaka i jämn snabb takt. De totala resultaten sammanställdes och gav ett genomsnitt betyg som presenteras i protokollet här intill. Denna test ställer mycket höga krav på konstruktionen eftersom joysticken utsätts för mycket hård belastning under kort tid.

TEST-TEAM: Tomas Hybner, Johan Pettersson, Pekka Hedqvist, Johan Gripman. Teknisk expert, Kenneth Mattsson. Foto: Christer Rindeblad.

Därefter fick test-teamet pröva varje joystick på dels ett snabbt arcadspel och dels på ett grafiskt ritprogram. Detta för att testa precision och snabbhet hos joystickarna. Varje medlem i testteamet fick fortlöpande lämna betyg under testens gång.

För att kunna ge ett riktigt omdöme om varje joysticks konstruktion under "skalet" fick Datormagazins hårdvaruexpert Kenneth Mattsson skruva sönder samtliga joystickar och granskade dem invändigt. Hans kommentarer och betyg finner du längst ner i varje protokoll.



FOTNOT

I denna test saknas en mycket populär som sålt i stora volymer, nämligen TAC 2 från Pylator. TAC 2 kom tyvärr in till tidningen efter det att testen genomförts. Vi återkommer dock med testvärden för denna sticka i vårt nästa nummer och inkluderar den också i vår Tusenryckar-test.

BETYGS-SKALA:
- **5 = Mycket bra**
- **4 = Bra**
- **3 = Vad man bör kräva**
- **2 = Dåligt**
- **1 = Varning!**

Wico Command control Super
Pris: 399 kr



Format: 170 x 113 x 113 mm **Handtag:** 100 mm **Kabellängd:** 1630 mm **Fireknappar:** 2 st **Autofire:** NEJ

Slaglängd 8 grader

BETYG: Decathelon 3 Grafik prg 3 Green Beret 4 Precision 5 Snabbhet 3

Kommentar: *Mycket robust med tre olika handtag. Bekväm men den med joysticken medföljer tre olika handtag.* **Teknisk kommentar:** *Som Wico Command Control. BETYG 5*

SLUTBETYG **4.2**

Wico Command Control Bathandle
Pris: 299 kr



Format: 170 x 115 x 115 mm **Handtag:** 100 mm **Kabellängd:** 1630 mm **Fireknappar:** 2 st **Autofire:** NEJ

Slaglängd 08 grader

BETYG: Decathelon 3 Grafik prg 4 Green Beret 4. Precision. 3 Snabbhet 3

Kommentar: *Mycket robust rejält byggd. Bästa köpet.* **Teknisk kommentar:** *Testets högfare. Mycket hög kvalite på både switchar och skal. Stark tålig kabel. Oförstörbar?? BETYG 5*

SLUTBETYG. **4**

Digicom
Pris. 149 kr



Format: 160 x 80 x 130 mm. **Handtag:** 115 mm **Kabellängd.** 1170 mm **Fireknappar** 2 st **Autofire.** NEJ

Slaglängd 02 grader

BETYG: Decathelon 3 Grafik prg X Green Beret X. Precision. X. Snabbhet X.

Kommentar: *Skräp-sticka. Vi avråder bestämt från köp. Under testens gång fick vi reparera den två gånger!* **Teknisk kommentar:** *Svag konstruktion, fjädrarna hoppar ur. Tråligen ej långlivad. Usela kontakter. BETYG. 1*

SLUTBETYG. **1**

Konix Speedking
Pris: 195 kr



Format. 103 x 090 x 130 mm **Handtag:** 33 mm **Kabellängd** 1150 mm **Fireknappar** 1 st **Autofire** NEJ

Slaglängd 02 grader

BETYG: Decathelon 4 Grafik-prg. 3 Green Beret. 3. Precision 4 Snabbhet. 4

Kommentar: *Ergonomisk bra utformad. Dock endast för högerhänta. Bra köp.* **Teknisk kommentar:** *Klen spak i infästning. Hyfsade microswitchar. Osolerade kopplingstrådar inuti, vilket dock inte bör göra så mycket. BETYG 3*

SLUTBETYG **3.5**

Wico Boss
Pris: 199 kr



Format: 170 x 105 x 105 mm **Handtag:** 105 mm **Kabellängd:** 1650 mm **Fireknappar** 1 st. **Autofire** NEJ

Slaglängd: 10 grader

BETYG: Decathelon 2. Grafik prg. 3 Green Beret 3 Precision 1 Snabbhet 2

Kommentar: *Robust design utan baskapp. Handtaget saknar fasta lägen.* **Teknisk kommentar:** *Bra konstruktion, påminner starkt om de dyrare joystickens i Wico-serien, men håller tyvärr inte samma klass. BETYG 4*

SLUTBETYG: **2.8**

Quick Shot II Turbo, Spectravideo.
Pris: 179 kr



Format: 180 x 110 x 120 mm **Handtag.** 140 mm **Kabellängd:** 1250 mm **Fireknappar** 2 st. **Autofire** JA

Slaglängd 09 grader

BETYG: Decathelon 3 Grafik prg: 3 Green Beret 3 Precision 3 Snabbhet 4

Kommentar: *Läcker design skönt handtag, känns dock lite plastig. Minus för att den saknas fireknapp på basplattan.* **Teknisk kommentar** *Betydligt bättre än lågprisvarianten Q.S. II. Här har man satsat på riktiga microswitchar BETYG 3*

SLUTBETYG **3.2**

Superstick III, Digilog
Pris: 149 kr



Format 160 x 80 x 140 mm. **Handtag:** 120 mm **Kabellängd:** 1250 mm **Fireknappar** 3 st **Autofire** NEJ

Slaglängd: 12 grader

BETYG Decathelon 1 Grafik prg 2. Green Beret 3 Precision. 1 Snabbhet 1

Kommentar: *Ingen feeling, stumma fireknappar seg och obekväm.* **Teknisk kommentar.** *Dålig kabelval, urusla switchar. Ett riktigt bottennapp. Håller möjligen några veckor. BETYG 1*

SLUTBETYG **1.5**

Quick Shot II, Spectravideo.
Pris. 119 kr



Format. 175 x 130 x 95 mm. **Handtag** 133 mm **Kabellängd** 1250 mm. **Fireknappar** 2 st **Autofire** JA

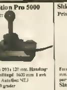
Slaglängd: 08 grader

BETYG: Decathelon 3 Grafik prg. 1 Green Beret. 3 Precision 3. Snabbhet: 3

Kommentar: *Plastig, lite dålig precision men skönt handtag. Minus för att den saknar fireknapp på basplattan.* **Teknisk kommentar:** Relativt svag konstruktion p.g.a. switcharnas låga kvalite. BETYG. 2

SLUTBETYG **2.8**

Competition Pro 5000
Pris: 249 kr



Format: 135 x 093 x 120 mm. **Handtag:** 63 mm **Kabellängd** 1600 mm **Fireknappar** 2 st **Autofire:** NEJ

Slaglängd: 10 grader

BETYG: Decathelon: 2. Grafik-prg. 2. Green Beret: 2. Precision. 2 Snabbhet 2

Kommentar: *Plastig och obekväm skramlar. Stora fireknappar enbart på bottenplattan.* **Teknisk kommentar:** *Hållbar konstruktion, bland de bättre. Skramlet och gnisslet är en nackdel men stör ej funktionen. BETYG. 4*

SLUTBETYG **2.3**

Slik stik, Suncom.
Pris: 99 kr



Format 85 x 90 x 90 mm **Handtag** 50 mm. **Kabellängd:** 1600 mm **Fireknappar** 1 st **Autofire** NEJ

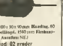
Slaglängd: 5 grader

BETYG: Decathelon 3 Grafik-prg. 3 Green Beret: 2. Precision 3 Snabbhet 4

Kommentar: *Obekväm, för liten knapp. Fireknapp enbart på bottenplattan.* **Teknisk kommentar:** *Hyfsad konstruktion men klarar inte de allra våldsammaste behandlingar någon längre tid (har själv förstört 2) BETYG. 3*

SLUTBETYG **3**

Star Fighter, Suncom
Pris: 149 kr



Format 100 x 90 x 90 mm **Handtag.** 60 mm. **Kabellängd.** 1560 mm **Fireknappar** 1 st **Autofire** NEJ

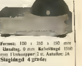
Slaglängd: 02 grader

BETYG. Decathelon 3 Grafik prg. 1 Green Beret. 3 Precision 3 Snabbhet 4

Kommentar: *Obekväm, för liten fireknapp placerad enbart på basplattan. Dock en snabb sticka.* **Teknisk kommentar:** *Se Slik stick BETYG. 3*

SLUTBETYG **3.2**

Quickshot IX Spectravideo.
Pris: 139 kr



Format: 100 x 210 x 150 mm **Handtag.** 0 mm **Kabellängd** 1560 mm **Fireknappar** 2 st. **Autofire:** JA

Slaglängd 4 grader

BETYG: Decathelon 3 Grafik-prg 2. Green Beret 2. Precision 2 Snabbhet 1

Kommentar: *Joystickspaken ersatt av halvklot. Väldigt speciellt.* **Teknisk kommentar:** *Nöjaktiga switchar av öppen typ. Tyvärr kan fjädrarne hoppa ur vid mycket våldsam behandling. BETYG. 3*

SLUTBETYG: **2.5**

TUSENRYCKAR-TEST

Åtta timmars test ger givetvis inte hela sanningen om dessa joystickars kvalite. Därför startar nu vår långtest. Varje joystick har skickats ut till test-teamet för att prövas under tusen timmars ihärdigt spelande. Vi kommer fortlöpande i tidningen att berätta om dessa joystickars öden och äventyr, precis som i Expressens stora 10 000-mila test för bilar. Vi för protokoll på varje joystick, så du kommer inte att missa när fireknappen knäkar eller precisionen sakta men säkert avtar. Håll ögonen efter vinjetten

"Tusenryckar- Testet".

V-

LÖSNINGEN

Äntligen! Här är artikeln som du väntat på - lösningen till *"V - the Game"*!

Någon slutgiltig lösning är det inte, det finns inte. Men det ger dig i alla fall en rimlig chans att klara odlorna.

När spelet V startar befinner du Donovan - i hangaret. Din första uppgift är att knäcka den hemliga koden för att öppna portarna.

Det redskap är den bärbara datorn vars manöverpanel syns i nederkant på bilden. Genom att dra joysticken bakåt får du kontroll över "kommunikationsdatorn".

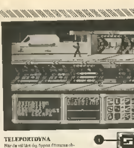
KODER:

För att öppna portarna i skeppet måste du knäcka odlornas hemliga kod. Det sker genom att få alla udda siffror i "8" läge, genom att sätta på säkerhetskod och sedan övergå till funktionstangentbordet. Där ska du genom att ändra udda siffrorna ställa om den vissa riga koden så att alla siffror blir lika.

Detta kräver en viss förmåga för hur funktionstangentbordet påverkar sifferbordet.

Siffrorna roterar i följande ordning

A. X - - - - X
B. - X - X - X
C. - X - - - X
D. X - X
E. X - X - -
F. - X X



TELEPORTDYNA

När du väl lärt dig öppna dörrarna observera också att du kan förflytta dig mellan olika våningsplan med teleportdyna, som syns som färgfläckar på golvet. På vissa ställen i korridorerna finns också cellblocksdörrar till transportband. Totalt finns fem cellblock i skeppet.

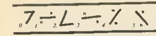
RÖDA STOFTET

I varje cellblock finns två laboratorier, och i ett av dem finns en femtedel av formeln till det för ödlorna farliga röda stoftet. Ställ Donovan vid något som ser ut som en dataskärm och tryck in datalänk. Om det är rätt läge syns "Data stored".

När du hittat alla fem delarna till formeln så gå på din kommunikator. Titta på Data recall. Har du hela formeln syns fem cellsiffror där. Dessa ska adderas.

Ta nu summan du fick och räkna om dem enligt tabellen nedan, bas 8. Ta den siffra du får och koppla med det blir med cellsiffror. Data ska skrivs in i laboratorierna, och nu ska dammet spridas. Din skärm får en röd nyans. Krångligt va.

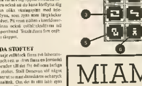
Observera att ödlornas siffror bara går från 0 till 5 som visas i raden här intill.



TABELL.

BAS 8	BAS 10
00 =	0
01 =	1
02 =	2
03 =	3
04 =	4
05 =	5
10 =	6
11 =	7
12 =	8
13 =	9
14 =	10
15 =	11
20 =	12

osv.



Funktionstangentbordet.

Förklaringar: 1. Bombknapp 2. Din position i skeppet. 3. Datalänk. 4. Klimatgas/formel 5. Säkerhetskodet 6. Återgå till förflyttningsläge. 7

BOMBERNA

Ett av de viktigaste målen är att spränga skeppet i bitar. Därför har du sex bomber. Dessa ska placeras i reaktorrummet, vattenrummet, luftrummet, centraldatorn samt i dockningsrummet. OBS, tursnittingen.

ÖVRIGA TIPS

Du kan ladda upp laserpistolen genom att ställa dig vid två röda streck som finns här och var i korridorerna.

Din position kan visas om du trycker in positionsknappen. På skärmen visas då följande: 1. Donovan. 2. Utåtgående cellblocksiffer 3. Undergående cellblocksiffer 4. Laboratorium ett. 5. Laboratorium två. 6. Nyckelposition. Först anges cellblocksnummer sedan nivånummer och sist rumnummer.

Det är meningslöst att göra kartor över skeppet eftersom det ändras varje gång du spelar.

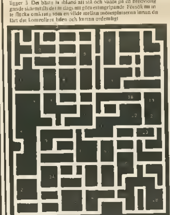
Mycket att smälta. Men nu bör du ha en rimlig chans att klara V. Vi vill samtidigt passa på och tacka främst en anonym läsare i Linköping men också Joachim Gustafsson, Uddevalla, Robban Broed, Stockholm och Kjelle på HK Electronik för hjälp med den här artikeln.

MIAMI VICE
kartlagd

Ska du klara jobbet som polis i spelet Miami Vice krävs det tålamod och smarthet. Och lite tur förstås.

Tomas Hybner har kartlagt Miami åt dig. Så nu har du inga ursäkter för att misslyckas i det spelet.

Speltips: 1. Lär dig behärska bilen. Kör omkring och bara undvik att krocka. 2. Försök lära dig ungefär var på kartan ställena ligger. 3. Det bästa är ibland att stå och vänta på en bredvidliggande skärm tills det är dags att göra ett ingripande. Försök att inte flacka omkring som en vilde mellan mötesplatserna innan du lärt dig kontrollera bilen och kartan ordentligt.

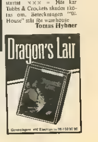


FÖRKLARING TILL KARTAN:

1. City Hall × × ×
2. Locs bar
3. Milton Hotel.
4. Park Hotel
5. Palm Club
6. Star Hotel
7. Flag Hotel.
8. Shark Club.
9. Dixie Bar
10. State Hotel
11. Coconut Club
12. Vices Bar × × ×
13. Sierra Hotel.
14. Miami Hotel.
15. Green W-House.
16. Acme W House.
17. Palace Casino.
18. Mark Club.
19. I.C.T. W House.
20. India W House.
21. Island Bar
22. Royal Casino.
23. Surfer Bar
24. Lamp Bar
25. Eagle Hotel
26. Samba Bar
27. Fats Bar
28. Race W House.
29. Pops Club
30. Grand Casino.
31. Hospital × × ×
32. Stork Club.

Stjärntecken betyder, × = Här börjar man varje gång man krockat. × × = Här börjar du när spelet precis har startat. × × × = Här kan Tubbs & Crocketts skador läkas om. Beteckningen "W-House" står för warehouse.

Tomas Hybner



PROGRAMMERINGS-TÄVLING

Datormagazin C64/128 inbjuder härmed till en programmeringstävling för alla som har en C64 eller C128. Tävlingen består av två olika grenar:

1. **Spelprogram**
2. **Nyttoprogram**

I varje gren delas tre priser ut. Priserna i varje gren följande

1:a pris	**Presentkort 2 000 kronor**
2:a pris	**Presentkort 1 000 kronor**
3:e pris	**Presentkort 500 kronor**

Alla deltagare får delta i vilken gren de vill, och även delta i båda. Dock får varje deltagare bara lämna ett bidrag i varje gren.

Programmen får skrivas i vilket språk som helst. Även hjälpmedel som Game maker och The Quill är tillåtna. Programmen ska dock inte behöva extratillbehör såsom Simons Basic för att fungera. Enda utrustning som ska behövas för att köra ett program är C64/C128 och bandspelare/diskdrive. Modem och skrivare kan också räknas med om programmet är av sådan typ att detta behövs (t ex terminalprogram).

Tävlingstiden pågår till den 31:a december 1986, hela återstoden av 1986 med andra ord.

Programmen kommer att bedömas av en jury bestående av representanter för Datormagazin C64/128, branschorganisationer samt Computer Club Sweden.

Om ett program visar sig vara en modifierad kopia av redan existerande kommersiell programvara kommer den omedelbart att uteslutas ur tävlingen. Om antalet deltagare är för lågt eller om kvaliteten på de insända programmen är för låg kan juryn välja att inte dela ut alla priserna i aktuell gren.

Rättigheterna till de prisvinnande programmen kvarstår hos den som skrivit programmet. Om denne önskar distribuera programmet kommersiellt kan Datormagazin C64/128 förmedla kontakter med svenska programvarudistributörer för att få bra avtal till stånd.

OBS. Tävlingsbidragen skall insändas med programmet på kassett/diskett samt en kort beskrivning av programmet och hur det används. Ange också i vilken klass du vill delta i.

Sätt igång och skriv program nu! Är det kanske du som är den svenska stjärnprogrammerare vi väntat på?

Bidragen skickas till
Datormagazin C64/128
Box 378
151 24 Södertälje
Märk kuvertet "PROGRAM TÄVLINGEN"

Lysande affärer

Svenska Commodore gör lysande affärer meddelar sälj- och marknadschefen Lars Molander. Sedan Handic miste generalagenturen har man sålt ca 40.000 C64:or enbart i Sverige! Handic sålde på sin tid ca 30.000 maskiner och det lär finnas drygt 10.000 piratimporterade 64:or. Summa 80.000 med andra ord! C128 har hittills gått ut i drygt 6.000 ex i Sverige. Totalt lär det världen över ha sålts ca 800.000 C128:or!

Lars Molander dementerar samtidigt bestämt uppgifterna om att vinsterna i Sverige går till det amerikanska moderbolaget, som har det mycket svårt ekonomiskt. "Allt stannar i Sverige" säger Lars. Totalt omsatte Svenska Commodore första verksamhetsåret 130 miljoner kronor.

Här är Future Hackers CENTRAL!

Framtidens Bulletin Board System?

Ja, kanske. Det sex månader gamla BBS-systemet 'Future Hacker Central' (FHC) i Stockholm har åtminstone många finesser att erbjuda sina användare.

Ett 20-tal konferenser och en programbank för bl.a. C64, Amigan och CP/M hör till några av finesserna. Datormagazin har loggat in!

Det här måste vara en av de mest kraftfulla öppna databaser man kan ringa till just nu. Future Hacker Central erbjuder ett tjugotal möten och en programbank med areor för många datorer däribland C64, C128, Amiga och PC-datorer.

Future Hacker Central
08 - 726 25 50

Rent tekniskt är Future Hacker Central uppbyggd av en PC med diverse extra tillbehör. Bl.a. ett diskminne på 40 Megabyte (40 miljoner tecken).

Sysopar på basen är Joaquim Homrighausen och Fredrik Nygren. Men det var Joaquim som startade basen och själv



• *Joaquim Homrighausen, SYSOP för FHC.*

satsat ca 11 000 kronor som det kostade. Vad var det då som fick honom att dra igång en egen BBS?

Jo, en av hans vänner lät honom köra i två timmar mot en FIDO-bas. Efter det var Joaquim fast besluten att sätta upp en egen. Han laddade ner basprogrammet ifrån en annan bas och började modifiera det. Efter ca 130 timmars hackande var han nöjd.

Då ringde jag en god vän och bad honom prova systemet åt mig. Det fungerade bra så jag ringde upp televerket och beställde en extra telefonlinje.

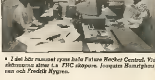
Och den 16 Maj i år kom den stora dagen. Åtta minuter efter han hade kört igång basen ringde den första användaren! Future Hacker Central var igång. Och ryktet om den höga kvaliten har spritt sig blixtsnabbt bland Stockholms alla hackers.

-Men utan mina vänner hade det nog aldrig blivit något, säger Joaquim.

Sedan dess har FHC byggts ut med ett hokort för att snabba upp datorn och en större hårddisk.

FIDO-SYSTEM

Som BBS program utnyttjar Future Hacker Central en specialversion av det internationella FIDO-systemet. Det skiljer sig en hel del ifrån det vanliga KOM-systemet (som används av bl.a. QZ). I FIDO



• *I det här rummet ryms hela Future Hacker Central. Vid skärmarna sitter t.a. FHC skapare, Joaquim Homrighausen och Fredrik Nygren.*

skriver man bara en bokstav och i vissa fall även en siffra påföljt av RETURN för att förflytta sig mellan olika möten. I ett KOM system skriver man ut hela kommandot eller bara tre bokstäver, t.ex. 'gå dassväggen' eller 'gå das'.

FIDO har dessutom ingen riktig brevlåda som de flesta KOM-system. Istället skriver man privata brev i ett vanligt möte. Förutom det har FIDO en sökrutin med vilken man kan kolla om det finns några nya inlägg till en själv. Vilka dom gamla inläggen till en själv är, och slutligen vilka inlägg man själv skrivit. Denna funktion är på FHV ovanligt snabb jämfört med andra FIDO-baser beroende på turbokortet och nu programmet.

100 MEGABYTE

När det här skrivs så har Jocke också skaffat ett nytt modem med alla tillåtna överföringshastigheter. Dessutom planeras inköp av en helt ny hårddisk på totalt 100 megabyte! Vidare kommer det kanske i framtiden finnas flera ingående linjer, bl.a. en direktlinje till KTH för studenternas hjälp.

Som användare av systemet har man möjlighet att utnyttja det stora programbiblioteket. Men det krävs några saker. Antingen får man själv bidra med program som fyller mer än 100kb (394 block) eller också betala in 150 kr. Uppfyller man något av dessa två krav så får man bli medlem i FHC i ett år och får tillgång till alla program och filer som finns i basen. Totalt handlar det om ca 1250 program!

Man kan även bli medlem i en CP/M klubb som också har en stor programbank i basen. Här är alltså något som borde intressera alla C128-ägare. Bristen på CP/M-program kan härmed få en snabb lösning. Att bli medlem i CP/M-klubben kostar 125 kr för ett års medlemskap samt en engångsavgift på 50 kr för att komma åt fil-arean på FHC.

Framtidens Bulletin Board System? Jo, det bör nog vara något i den här stilen. Och tror du oss inte - logga in själv och testa.

Tomas Hybner

Unikt erbjudande från Datormagazin:

Term-prg för 25: —

Snget efter modem till 64:an och 128:an är mycket stort nu, och minst lika stor är bristen på terminalprogram till C64/128.

Därför bjuder Datormagazin på ett terminalprogram för självkostnadspris - 25 kronor till C64! Med det kan du ringa databaser. Skicka och ta emot dataprogram över telenätet! Missa inte tillfället!

Programmet kallas Esq-term och är s.k. public domain. Det innebär att man får kopiera det fritt. Däremot inte sälja programmet med förtjänst.

För att hålla kostnaderna nere distribuerar vi programmet på kassett. Men filöverföringsfunktionen i programmet kan endast användas med disk. Här följer en kortfattad manual för programmet.

När du startat upp Esq-term kommer det upp lite text som talar om vilka som gjort programmet. Därefter kommer en meny upp.

T - Terminalmode. Det är denna du väljer när du ska kommunicera med en annan dator. Programmet kör med överföringshastigheten 300 baud, så du måste ställa in ditt modem så. För att komma tillbaka till menyn trycker du på f1 tangenten.

U - Upload av fil. I Esq-term finns en filöverföringsfunktion så att du kan skicka och hämta filer via modemet. En förutsättning för att du ska kunna föra över filer mellan din dator och en annan dator är att båda använder samma överföringsprotokoll. Detta protokoll är ett sätt att skicka över filen. Förutom den fildata skickas även diverse kontrollkoder etc. Hur detta skickas beror på vilket protokoll som används. Därför måste båda datorerna ha samma protokoll. Esq-term använder ett protokoll som kallas PET XMODEM-protokollet, som är en variant på XMODEM-protokollet. Dessa är dock ej sam- ma och kan inte användas med varandra. Nå, vad står då upload för?? Det betyder att man skickar en fil till den andra datorn. Skickar man till en databas eller till Esq term i automode, så får man meddelande att i terminalmode en fråga om filnamn samt filtyp. När man svarat på detta blir man ombedd att börja skicka filen. Då trycker man F1 för att hoppa ur, och sedan väljer man U. Även då får man frågan om filnamn och filtyp. Sedan stoppar man i disken med den fil som ska skickas, (om detta inte är gjort redan) och trycker på RETURN.

D - Download av fil. Download fungerar på samma sätt som upload, fast nu är det du som tar emot en fil istället. Se bara till att du stoppar i en disk som har tillräckligt med plats för det program du ska ta emot.

- Directory. Du får upp innehållet på disketten i disk driven.

F1-F8 - Funktionstangenterna. Du får här upp en beskrivning på vad funktionstangenterna används till. Förutom att ändra färger kan man även välja ASCII-uppsättning. CBM-datorer har nämligen annorlunda koder för ASCII tecken än andra datorer, så beroende på om datorn man kommunicerar med skickar CBM-ASCII eller standard-ASCII, så ändrar man här.

Å - Åter till BASIC. Hoppa ur Esq-term.

Det var en liten kort manual till Esq term. Om du vill ha programmet, betala in 25 kronor på postgiro 495 55 09-7 (skriv Esq term på inbetalningskortet) så skickar vi dig programmet på kassett inom 2-3 veckor.

Frik Lundevall

NAGRA BBS-SYSTEM 300/300 BAUD:

08/ 7102520 - Forum 64
08/ 7153172 Nacka BBS
08/ 7262550 Future Hacker (Nytt nr!)
08/ 7595814 - Björns BBS
08/ 7603312 - Yellow PC
08/ 7710280 The Strappers
08/ 7740070 - CompuText
016/ 126717 Eskilstunamon.
021/ 352346 Västerås CBMmon
031/ 305060 - Sv Atariklubben
035/ 110771 – ABC Bank/Disco 91
040/ 54 91 89 - South Swedish FIDO
046/ 151093 - LunMail
054/ 166988 Suncity
0510/ 20409 ATL
0521/ 60689 - GDF/ees
0586/ 57058 Äpplet
0750/ 10162 - Västerhaninge
0753/ 36050 - B.A Multiteknik
0760/ 93957 The UnderGround
0762/ 10677 Circus
0764/ 65 265 - WANG PC user group BBS
0766/ 33203 - G.A BBS
0910/ 59191 - Ratholn

ÖPPNAT EGET?

Har du öppnat en egen BBS? Skriv till oss och berätta! Uppgifter vi intresserar: Namnet på basen och telnummer dit. Datortyp. Antal mölen. Protokoll för ev. up download. Programvara och modem typ. Ev. öppettider.

Adressen är: Datormagazin C64/128
Hackingspalten
Box 374
15124 SÖDERTÄLJE



HEJ!

Jag är glad att det kommit en riktigt svensk användartidning för CBM datorer, det har varit lite dåligt med datatidningar de senaste åren.

Jag går i 8:an och brukar även jobba med någon av de 8 Ericsson PC vi har på skolan. Vi är några kompisar som håller på att bilda en dataförening. Jag började med en Lambda 8300. När jag hade "vuxit ur" den skaffade jag en C64 som jag byggt ut efterhand.

Behöver ni hjälp på tidningen vill jag gärna vara med och testa spel eller hjälpa till på annat sätt.

Karl Larsson, Ymidsvägen 8, 361 00 EMMABODA

HEJ!

Först vill jag gratulera till att ni är den bästa datortidningen i Sverige. Men det säljs ju andra datortidningar här i landet, t.ex. Commodore User och jag tror att ni kan ta upp kampen med dem. Det som säljer är kanoch ut förliga spelrecensioner. Något som en recensioner måste är någon slags poängivare, som i t.ex. Zzap med sina "procentmätare". Det vore också bra om det gavs mer plats till tips och fusk i aktuella spel.

Om ni behöver någon mer till att recensera spel så hör av er.

Håkan Jansson, Smedjegatan 7, 150 13 TROSA

SVAR:

Kul att dina att redaktionen inte har offrat mitterna i onödan (alla har andra jobb eller pluggar på dagarna)! Ej-ha trevligt är det att ni vill hjälpa till med recensioner m.m. I dagsläget har vi dock en alldeles egen Game Squad som står i som rättvist penelerna de program vi skriver om. Och där får ni gärna tipsa oss om program ni har att säga för hårdtest recension kommer garanterat i den takt ni hinnera passa i lop varje nummer.

Janne

P.S. 1) Tack för en cool tidning! 2) Fixa en assemblerskola!

SVAR.

Tack för ett enkla tips, återgälder jag med! Vem som vet vad Modulen går ut på, förresten! Har funderat sedan 1983... Assemblerskola, mja... I och för sig eller det ganska dåligt att smyga in en ett litet ingredienser i ett begränsat utrymme varannan månad. Man har sig mer att med hjälp av en god bok lämnat mer än rent landrutaprogram. Men O.k., ni får igång din smulat i detta nummer!

Janne

Hej!

Vi på American Action håller med Jan Mickelins ledare och Bo Niklssons insändare (nr 2/86 Datormagazin red.anm.). Självklart ska det medfölja svenska manualer till både hårdvara och mjukvara!

Alla program från American Action levereras med fri lösliga svenska manualer. Och vi har till och med i vissa fall även valt att också sända med den engelska manualen då dessa kan vara till hjälp i några spel.

För övrigt översätter vi också de flesta av våra manualer till danska, norska och finska för dessa länder.

Med vänliga hälsningar, Claes Magnusson, American Action AB

SVAR:

Bravo! Må fler följa ert exempel!

Redaktionen

Måttet rågat!

Nu är måttet rågat!! Jag är en relativt nybliven 128D-ägare som har gjort ett i mana mått mått mina investering i diverse datautrustning. Utrustningen har definitivt inte införskaffats för att spela spel på, snarare tvärtom.

Jag vill se min dator göra nytta men att den samtidigt också ge mig det att mänbildning om datorer. Att lära mig programmering har varit ett av flera mål för mig. Den icke veritabla litteraturen som idag finns i ett stort utbud har vi i som inte har engelska som modersmål eller ett riktigt skolad bakom oss, inte mycket glädje av. Vi tycks ligga långt efter Danmark när det gäller litteratur på eget språk.

När jag säger att jag sattat att länge tid med att försöka komma underfund med hur "record"-kommandot fungerar med hjälp av den engelska manualen som medföljer 157:an, så är det måhända många som ler och tycker att jag är en obildad typ. Det finns en känsla hos mig att jag inte är ensam i denna situation, eller ?

Nog om litteraturen som till stor del fyllt mitt mått. Det som fick bägaren att rinna över var när jag hade chansen att investera i ett CP/M-program till min 128:a till en överkomlig penning. Den kära ägaren till programmet var ägare till en Spectravideo och trodde liksom jag att är det ett CP/M program så ska det fungera, men att kan ut.

Varsågod Datormagazin, det finns ett ämne som skulle kunna belysas mycket bättre. För den information om CP/M som medföljer i manualen har inte hjälpt mig till att göra egna program eller till någonting annat vettigt. Låt nu inte spelen ta över tidningen, utan upplåt gärna lite plats i tidningen åt nyttig program till C64/128, gärna typ CP/M. Till min hjälp (ang) att detta svensk litteratur. Och när ni recenserar en bok, ett då alla tar vel om vilket språk den är skriven på. Tack på förhand.

Sign TW

SVAR:

Frågan om bristen på svenska handböcker behandlades på ledarplats i förra numret av Datormagazin. Vi instämmer till fullo i dina åsikter och kommer att fortsätta driva denna fråga med skärpa. Tips om bra böcker på svenska försöker vi ge i varje nummer av Datormagazin på den speciella litteratursidan. Läs den!

CP/M frågan är knepig. Vi startar i och med detta nummer en speciell CP/M-spalt. Där kommer vi att ta upp om både den CP/M-program och hur man själv kan utnyttja Z80 processorn i C128:an. Tyvärr råder det allmän kris på informationen om CP/M världen över. Men vi lovar att göra allt som står i vår makt för att hjälpa våra läsare tillrätta i CP/M djungeln.

Redaktionen

Hej Datormagazin!

Jag skulle bli jätteglad om ni kunde ta en sida med lite mer över spel. Och skulle ni kunna skriva lite om Miami Vice!

Tobias Martinsson, Alabastergat. 811 52 Sandviken

SVAR:

Självklart. Ditt önskan är vår lag. Titta i Game Squads sektion i detta nummer så finns där både recension och tips om Miami Vice. Vi lovar att försöka utöka sektionen spelstips framöver.

Game Squad

HEJ ALLA DATORMAGAZINLÄSARE!

En fräck grej till Green Beret. Tryck ner T och U samtidigt när ni spelar så får ni se något festligt!

Micke Svensson, Fenriksvägen 9, 291 65 KRISTIANSTAD

HEJ!

Här kommer några speltips: GREEN BERET: Vid problem med dundar mot slutet av level 2 går du mot dundar nu och de målas. Tryck utrensat på FIRE, där du auto-fire så använd den!

YIE AR KUNG-FU: Så här slåss du dina motståndare: CHAIN: håll dig nära. Vänta sparkat när de kommer fram, passa dig för kedjorna. CLUBS: Kör närkamp så att han inte kan använda sina vapen. FAN: Svår. Hoppa mycket och sparka mot huvudet. SWORD, TONFUN: Hoppa mera och steppa, d.v.s. låga sparkar mot benet. BLUES: Stå kvar tills han hoppar till dig. Tryck FIRE och dra nedåt tills du kan tills Bluer resterar. Hoppa efter och fortsätt med FIRE/DOWN.

Hjälpsa adresser: POKE 56325,(1-255) = markörens hastighet, POKE 204,0 = cursor i GET-satser, SYS 64738 = kallstart, SYS 64760 = varmstart.

Jag vill gärna brevväxla med andra 64/128-ägare med diskdrive! Skulle behöva lite tips på Neverending Story och Borrowed time.

Anders Ström, Box 417, 740 40 HEBY

Lotto-print

Lotto-problem

Jag tackar för en fin tidning. Det lotto-program ni publicerade i nr 1/86 är bra. Kan ni publicera programrader som gör det möjligt att ta ut lottoraderna på skrivare?

Christer Ryytty, Luleå

SVAR:

Man skulle kunna ta ut en artal gemensamt liksom skärmen och utöka till skrivare. Detta tar dock längre tid än den variant som programmets upphovsman, Lars Wikström, föreslår inka sin sjukaldag.

"Lägg till följande rader"

```
1485 GOSUB 5000
1815 CLOSE 2
5000 PRINT CLS;"SKRIVER ELLER SKÄRM?"
5010 GET AR$:IF NOT (PR$="P" OR PR$="S")GOTO 5010
5020 IF PR$="P" THEN OPEN 2,4
5030 IF PR$="S" THEN OPEN 2,3
5040 RETURN
```

Ändra sedan raderna 4010-4040 till följande:

```
4010 PRINT#2,CHR$(13)|' RAD' L 'AV' RADER|CHR$(13)
4020 FOR I=1 TO 7:PRINT#2,LO(L,I)|:NEXT:PRINT#2,CHR$(13)
4030 IF PR$="S' THEN IF L < RADER THEN PRINT:PRINT '
TRYCK NER SHIFT'':WAIT 653,1
4040 RETURN
```

Vitsen med raderna är att du i raderna 5000-5040 öppnar en kanal till valfri enhet, antingen 4 (printer) eller 3 (skärm). På det viset kan samma programrader användas för båda alternativen. Vill du ha utskriften på skärm stoppande där och inte för att inte rulla överkanten. Rad 4030 sköter kollen på detta.

Tillägga bör väl att ni nu vara observanta på en sak när ni styr utskrift mot enheter med kommandot PRINT#. Detta går INTE att korta som ? # även om det kommer att stå PRINT# när man listar! Många gjorde denna miss när du skulle knappa in terminalprogrammet från Datormagazin nr 1.

Gör man så blir det alltså syntaxfel i programmet. Korrekt förkortning för PRINT# är P och skiftat R!

Janne

Modem-frågor

HEJ DATORMAGAZIN

Jag undrar om ni kan förklara lite om BBS. Kan alla datorer använda det? Kostar det något? Måste man ha speciell programvara? Finns det andra ställen man kan ringa upp?

Johan

HEJ!

Jag är intresserad av olika databaser och BBS-system. Har ni möjligen någon lista över sådana?

Petter Månsson, Victor Andreens väg 6, 451 50 UDDEVALLA

HEJ DATORMAGAZIN!

Jag tänker köpa ett modem. Vad finns det för gratis databaser runt om i landet? Om databasen är gratis hur mycket kostar det per minut att ringa dit? Går det att använda Telndata eller Codan? Vad rekommenderar ni som första modem man skaffar?

C.S.

SVAR

OK, ni försöker dana upp det här med terminalprogram och BBS-system. Ett BBS-system är en dator med ett program som "gratis" ni på en telefonlinje på samma sätt som den normalt "gratis" på skärmen om man sitter för sig själv och knappar.

Nu har många datorer svårt att förstå varandra utan vidare, därför använder man ett terminalprogram för att det som nia telelinjen når BBS:en ska se likadant ut, oavsett vilken dator man använder. BBS-programmet har en likadan rutin för att omvandla allt som "sägs" på ett sätt så att BBS-datorn fattar vad man kommer in och kan svara vettigt.

I de allra flesta fallen använder man en helt vanlig telefonlinje vid uppkopplingen. "Samtalet" i sig kostar alltså lika mycket som om man ringer och pratar med en människa, fastän det här är två datorer som pratar med varandra. Det krävs ett modem i varje ända för att de signaler som färdas över telelinjen ska omvandlas korrekt av resp. dator.

Utöver den vanliga samtalsmarkeringen kan det hända att den som sköter BBS:en, SYSOP, vill ha en mindre summa i "medlemsavgift" från de som kör där. För att få lite bidrag till de kostnader han har för att driva sin BBS (hyra av telelinjer, abonnemangsavgifter etc). Denna betalning görs upp med SYSOP och har inget samband med markeringskostnaden för att ringa upp över modem. Vid sådana s.k. betalbaser kan man i regel inte utnyttja allt vad BBS:en erbjuder innan man "gjort rätt för sig".

Det modem man använder måste "prata" i samma hastighet som modemet på andra sidan linjen. Absolut vanligast för privata BBS-system är att kommunikation sker i 300 baud för såväl sändning som mottagning. På mer sofistikerade system kan 75/1200 baud förekomma, vilket innebär att det man själv skriver överförs relativt långsamt, ungefär i samma takt man hinner skriva, medan det man läser formligen sprutar fram på den egna skärmen. Det är dock en väsentlig skillnad mellan konventionella terminalprogram för 75/1200 baud och de som likaledes för i 75/1200 baud men är avsedda för Videotex t.ex. Teledata. Videotex är en egen standard, med speciell teckenuppsättning m.m. och ska bara användas mot Videotex-baser typ Datavision.

Vad bör man då välja för modem? Har man en C64/128 är det enklaste med ett modem direkt avsett för dessa maskiner eftersom man bara behöver plugga i modemet i datorn och ansluta till telejacket. Övriga modem t.ex. de man kan hyra från Televerket kräver en dyr mellanlänk p.g.a. att Commodore i ett avgörande avseende inte håller sig till "riktig" RS232-standard i anslutningsporten.

Själv använder jag ett universalmodem för både 300 och 75/1200 baud från Handic, konstruerat just för C64/128 och VIC 20. Detta modem duger utmärkt för kommunikation mot andra baser. Dock förutsätter Handic inte ha fattat nödden av den IC modemet bygger på. Vill man ha full valuta av modemet, t.ex. datorn att fatta att uppringning sker utan dörra egen BBS:en, måste man "bygga diart" modemet med några enkla ingrepp.

Slutligen frågan om nummer till olika BBS-system. Att publicera databaser är något av det vanskligaste man kan ge sig in på i sådana här sammanhang. Nytillkomna baser som i en del fall dör som helst när detta skrivs kan mycket väl ha gått i graven när ni några vecka senare går i grenläggning. Vi har i varje nummer några "säkra kort" på hackingsidorna, i regel finns aktuella nummer till andra BBS-system i dessa baser.



Med tanke på att det finns ett par hundra databaser i landet och att vi redovisar ett fåtal här i tidningen så har ni ett anledning att gräva vidare runt.

Janne

TILL VARA LASARE!

Fantastiskt! Ni överöser oss med brev och lovord. Tyvärr har vi så svårt att leva upp till den succé tidningen blivit. Vi lider av både tids- och utrymmesbrist. Därför har vi inte kunnat publicera mer än hälften av alla brev vi fått. Hav tålamod med oss. Alla brev KOMMER att publiceras och få svar. Vi planerar just nu ett jätte-nummer i december. Då ska vi göra allt vi kan för att hjälpa er.

Hälsningar

Christer Rindeblad

Chefredaktör/Datormagazin

HEJ!

Har blivit ägare till en engelsk C128 så ljudet och bild är det större bestälk med. Vad göra?

Salim Skövde

SVAR:

Engelsmännen har egenheten att tilja ha ljudet lite mer "på sidan" av den kanal du ser in bilden på jämfört med övriga PAL-länder. Detta fixar du lätt genom att skruva lite i RF-modulatorn i datorn. Leta efter en plåtburk där sladden till TV:n går in. Två trimskruvar är för bild och färg, den tredje för ljudet. Ge ett lämpligt SOUND-kommando och vrid tills det hörs bra.

Svenska tecken kan du till nöds definiera i mjukvara. I början sålde 128:orna i Sverige utan dem med löfte om att vid en ständigt framskjuten tidpunkt få teckenchipet utbytt. Nu när utbytet kommit igång är det inte otroligt att du kan komma över de kretsar som behövs för att slippa mjukvaruladda tecknen.

CBM i Sverige torde knappast vara intresserade av att hjälpa dig med dessa tecken, dels för att ditt exemplar inte omfattas av de åtaganden som rör övergångsskammelsen om utbyte, dels för att de generellt avvaktar i om handlarna har problem med de produkter de representerar. Men hör med någon av de Commodore-butiker som finns runt om i landet så kan de nog hjälpa dig.

Wizard

Högupplösning?

Hej redaktionen + alla datahjärnor. Jag är en kille som gärna vill veta om det går att använda ett ritprogram för högupplösningsprogrammering. I så fall vilket? Var det finns att köpa eller skriva efter (helst det sistnämnda). Och priset på programmet. Jag har en Commodore 64-C med bandspelare.

Ps. Har länge letat efter en tidning som ernu DS

Knol Pake.

SVAR:

I nästa nummer av Datormagazin testar vi ett grafikprogram på kassett kallat 'Art Studio' som verkar mycket bra. Och i detta nummer testar vi ett program med bildvinnu kallad Animation Station. Men om din fråga att döma är du snarare ute efter att rita högupplösning under programkontroll. Läs i så fall Erik Lundemalms artikel om Programmers BASIC Toolkit från Epyx i detta nummer.

De flesta av de program du läser om i denna tidning kan beställas från någon av våra annonsörer. Ring eller skriv till dem så får du också aktuella priser.

Wizard

Tjena Datormagazinet!

Jag skulle vilja veta om det går att ha diskdriven 1571:an till VIC64:an. I så fall vill jag också bli 100-procentigt säker på att det går att använda alla program som om det varit en VIC64:a och en diskdrive 1541:a.

Tabe detta i den superbra tidningen!

Henrik Carlsson Orrelors

SVAR:

Visst kan du ansluta en 1571 till din 64:a. 1571:an är ju snabbare än 1541:an och har dessutom dubbla läs/skrivhuvuden, vilket betyder fördubblad diskettkapacitet. Men de faciliteterna fungerar endast med C128!

Kopplad till en C64 (VIC64 är ett gammalt namn som inte används längre) uppträder 1571:an NÄSTAN exakt som 1541:an. Alltså som en långsam enkelsidig diskdrive. (Med ett speciellt kommando kan du dock komma åt baksidan på disketterna också).

Vi kan inte lova dig att 100-procent av alla program går att köra. 1571:an har en ny DOS. Det gör att vissa kopieringsprogram som utnyttjar en del av 1541:ans gamla DOS-rutiner inte fungerar. I vissa mycket sällsynta fall kan en del spel som också utnyttjar dessa DOS-rutiner för att förhindra piratkopiering, ställa till problem. Men vi har inte stött på speciellt många spel av det slaget här på redaktionen. Det är C128 i C64 mode ett större problem. Med 1571:an slipper du framför allt alignment problemen som drabbar de flesta 1541-or. Den fördelen är värd en hel del.

Wizard

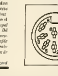
HEJ.

I introduktionsboken till C128 står det att man ska kunna koppla in audio-video sladd mellan datorn och TV:n via sidoporten. Jag har letat i hela Helsingborg och INGEN vet vad jag pratar om. Inte ens i en Commodore butik visste de vad det var. Jag skulle vilja veta var man kan köpa en sådan sladd.

Krister Svensson, Kvarngatan [illegible] Bjuv

SVAR:

Om du har en TV med vanlig antenningång går det inte. Din TV måste ha en videoingång, normalt en 5-polig DIN-kontakt. Tyvärr saknar de flesta 12-14 tums TV-apparater videoingång. Större burkar är istället ofta försedda med en Europakontakt. Om du vill koppla in dig på en sådan måste du själv tillverka sladden själv. Den finns inte att köpa. Men det är inte så svårt. Du får köpa de olika komponenterna hos en TV-handlare, en Europakontakt, en DIN-plugg (hane) plus kabel. På sidan 331 i den svenska Systemhandboken finns en beskrivning av de olika signalerna från datorns videoport som ser ut så här:



1 LUM/Sync 2. Jord 3. Ljud ut 4. Bild ut 5. Ljud in 6. Färg ut 7.

Själva har vi 71 på den vanliga antenningången men ljudet från datorn kopplad till stereon. Det är enklare. Det räcker med en vanlig DIN-kontakt som plockar signalerna från pinne 2 och 3 och skickar dem till stereons bandspelaringång t.ex.

Wizard

HEJ!

Jag är en kille som har lite problem med NEXUS. Jag förstår inte hur man tar i kastknivar. Jag har inte alls hittat något svar dataspecial eller någon trappa. Jag har inte vaknat upp på något sjukhus eller. Och var finns kampsen man ska hitta.

BC QUEST 4 EVER

SVAR:

Puh, det var mycket på en gång. Vår Game Squad arbetar just nu på en lösning av NEXUS. Kommer i decembernumret. Men ett tips, kampsen är den första du möter när du anländer till NEXUS.

Wizard

Commodore Wizard

FRÅGE-SPALT

Skriv till:
Datormagazin
Box 374
151 24 Södertälje



HEJ!

I nr 11/86 fanns en annons för CRI på sid 7. I deras programförteckning finns ett program, "Max Headroom". Handlar det programmet om den grafik-animerade personen från "The Tube" eller? Var snäll och ta mala på rum!

Anders Lindborg, Pl 3ld Hafterud
240 21 LÖDDEKÖPING

SVAR:

Du har så rätt så, det är Max från "The Tube" det är frågan om. Hur spelet är får du läsa på våra testsidor i detta nummer.

Wizard

Tjuvlyssna på morsesignaler

Att man kan göra annat än att spela Commando på sin C64 visste du nog. Men anade du att din dator också kan användas för avlyssning av utländska ambassaders och nyhetsbyråers radiotrafik?

Allt som behövs är ett program för översättning av morse samt ett interface till radion. Datormagazin har tittat närmare på Multimode RX-4 Receive - som påstår sig klara just det jobbet.

Du har säkert skruvat någon gång på en gammal radio och fått ta "da-di da, da-di di". Oftast är dessa signaler en del i all den telextrafik som skickas kors och tvärs världen över mellan ambassader, nyhetsbyråer och stora företag. Trots den tekniska utvecklingen används morse fortfarande förvånansvärt flitigt.

Kan man inte morse är det i princip omöjligt att förstå dessa signaler. Men för en dator med rätt programvara är det en bisak. Men det krävs både bra programvara samt ett interface mellan datorn och radion. Interfacets uppgift är att omvandla de analoga morsesignalerna till 1:or och 0:or, digitala signaler som datorn kan förstå. Interfacet har i det här fallet ungefär samma uppgift som ett modem.

RX-4 Multimode receive program består av ett program för C64:an som på sikt sig klara det här jobbet. Det är utvecklat av engelska Technical software och marknadsförs i Sverige av Charm Electronic för 445 kronor.

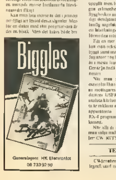
RX-4 är avsett för mottagning av CW, RTTY, AMTOR samt SSTV, det vill säga telegrafi och olika former av telex samt en specialform av TV-sändningar.

RX-4 levereras dels med ett program och dels ett kretskort med tillhörande komponenter och kontakter lösa i en påse. Det första man själv får göra är att löda ihop alla dessa delar. En rätt lätt uppgift även för den som inte har så god erfarenhet av elektronikbyggen. Byggbeskrivningen är nämligen väl detaljerande samt skriven på lätt begriplig engelska. Dessutom medföljer ett felsökningsschema ifall kortet mot förmodan inte skulle fungera.

För en mer kostnad av 300 kronor kan man också få kortet färdigt ihopbyggt samt inmonterat i en liten låda. Jag anser nog i varje fall att 200 kronor är i mesta laget för hopmonteringen. Det är ju ändå fråga om rätt få komponenter.

När man sedan har ett färdigt exemplar i handen ansluter man det till en mottagares högtalarutag samt till datorns USER-port. Man kan också ansluta hörlurar om man vill. När det ta är m klarat är det bara att starta alla apparaterna samt att ladda in RX-4 programmet, som ligger på kassett.

När allt är inkopplat och klart kan man välja mellan olika typer av signaler CW, RTTY, AMTOR eller SSTV.





■ Det här är vad man får om man beställer RX Receive. Interfacet kommer i en påse. Du får själv ta fram lödpennan. På kassetten finns det specialprogram som översätter morsesignalerna.

TELEGRAFI

CW (continuous-wave) är vanlig telegrafi samt med det välkända morsealfabetet. Med RX-4 kan man få datorn att översätta morsesignalerna till klartext. Detta är dock inte så enkelt. Dels är det adstan att måste att det är maskinsänd telegrafi, pga att väldigt få telegrafister klarar av att hålla samma takt hela tiden.

När datorn har ställt in sig på en takt och takten sedan ändras hänger inte datorn med. Visserligen försöker den hitta den nya takten, men det fungerar inte så bra kunde vi konstatera vid våra tester. Ett annat problem är att datorn vill ha rätt så starka och klara signaler. Ytterligare problem uppstår när flera olika radiostationers signaler hörs samtidigt. Det kan man dock i viss mån komma förbi genom att använda smalbandiga CW filter.

RX-4 ställer alltså ganska höga krav på mottagaranläggningen. När vi på redaktionen kopplade in Sonys ICF 2001 fungerade det inte alls. Och det är trots allt en radiomottagare som kostar ca 2.000 kronor med höga prestanda. Det var först när vi kopplade in RX-4 på en professionell anläggning hos en radioamatör som vi kunde börja få datorn att leverera klartext av morse-signalerna.

Därmed faller möjligheten för de flesta vanliga 64 ägare att utnyttja denna möjlighet. Det krävs en radioanläggning som i stort sett bara radioamatörer och andra mikrovågsentusiaster förfogar över. Vanliga datorentusiaster har egentligen inte så mycket att hämta på CW-området.

TELEX PER RADIO

RTTY då? RTTY (radioteletype) är enkelt beskrivet telex sänt via radio. I RX-4:s RTTY-mod kan man välja mellan fyra olika hastigheter: 45, 50, 75 och 100 Baud. Det finns två små olikfärgade staplar uppe i högra hörnet. När gonstane i de två staplarna finns det ett svart streck. Detta streck rör sig i staplarna beroende på signalerna. Man lär sig inställningen efter ett tag. Naturligtvis måste ju hastigheten vara rätt satt för att det skall uppstå någon läsbar text. Men det är inget problem egentligen. Man kan ju ändra Baud-talet med en knapptryckning. Tyvärr återkommer här de höga kraven på mottagaranläggningen. Samma problem som för CW:n tydligen.

AMTOR (Amateur Teleprinting Over Radio) är telex det också, men modernare och bättre än gamla RTTY:n. SSTV (Slow Scan TV) är en sorts TV-sändningar som används av radioamatörer. Vi hade tyvärr inte möjlighet att testa RX-4 i SSTV-mod och vet därför inte om den fungerar.

Är RX-4 då värd sitt pris? Ja, men för vem? Det är det som är det stora problemet. RX-4 är egentligen inget för en vanlig datorentusiast eftersom den ställer så höga krav på radioanläggning. Inte heller till en radioamatör skulle jag rekommendera programmet. En amatör som skall köra RTTY behöver bättre datalagar. RX-4 fungerar ändå märkligt bra med tanke på hur enkelt kretskortet är, men inte tillräckligt bra för en RTTY amatör.

Den som jag skulle rekommendera programmet till skulle vara en som har bra mottagare, men inte så höga krav på kvaliteten hos i en RTTY-mottagningen.

Peter Lindh

Animation station testad:

ELEKTRONISK RITBRÄDA!

Antalet programmen för att göra bilder med 64 an växer ständigt. De flesta bygger på att du använder joysticken som 'penna'. Men nu nödvändig finns - nämligen Animation Station som är en sorts elektronisk ritbräda med program.

Datormagazins Kenneth Malmson har hårdtestat Animation Station för att utröna om den är värd drygt tusen kronor.



• *Start som ett A4 är Animation station. Man ritar på den mjuka plastskivan med en plastpenna eller fingret. Nedan den meny som man styr ritprogrammet ifrån. Ett litet kors på skärmen kan flyttas runt med plaststickan till de olika symbolerna.*



Ritprogrammet Animation Station är bädnett mjuk och hårdvarupaket från företaget Suncom. Hårdvaran består av ett ritbord på vilket man ritar med en speciell plaststicka som medföljer. Det går givetvis lika bra att använda sitt eget finger på brädan.

Ritbordet är en platta i storleken 14 X 10 cm som reagerar på trycket av stickan och med hjälp av en relativt komplicerad elektronik överförs dess koordinater till datorns joystickport. Bordet innehåller även fyra tangenter för styrning av det speciella ritprogram som medföljer.

Tyvärr är bordet ganska okänsligt vilket gör att man får trycka ganska hårt för att få en stabil inläsning av koordinaterna. Det är verkligen synd att känsligheten hos bordet är så låg eftersom själva idé'n är bra. Nu så är det ganska hinjobbigt att använda bordet längre stunder.

Mjukvaran är en gammal bekant nämligen Blazing Paddles som nu är lätt konverterad för att kunna användas med ritbordet. Programmet har de vanligaste funktionerna som man kan vänta sig av ett ritprogram i den här klassen.

Med kommandot 'Sketch' ritar man på frihand. Det är dock i vårt att göra något rakt och prydligt på frihand. Det är mycket lättare att använda sig av de färdiga kommandona. Vill man t.ex. rita en linje så väljer man 'Line' därefter sätter man bara en punkt där man vill att linjen ska börja och bestämmer sedan den andra punkten. Voilà, linjen dras snyggt och prydligt mellan punkterna.

Väljer man 'Circle' så är det bara att sätta en punkt där man vill att cirkelns centrum ska vara och bestämma radien genom att dra ut cirkeln tills man är nöjd. Kommandot 'Box' arbetar på ungefär samma sätt: man bestämmer lådans ena hörn och drar ut lådan till rätt storlek. Med 'Brushes' bestäms linjegroviekna, 'Color' bestämmer färgen på linjer och bakgrund.

Du kan fylla ytor med valfri färg med kommandot 'Fill'. 'Zoom' förstorar upp bilden för finjusteringar och ränningar. Det finns 'Text' som gör att du kan skriva text i olika stilsorter. Om man ångrar något finns 'Undo' som tar bort det man just gjort. En mycket värdefull funktion när man inte riktigt är nöjd med resultatet av det senaste kommandot.

Kommandot 'Shapes' som tar, inverterar och färglägger ett antal färdiga i ena bilder. Dessa kan sedan infogas i din egen bild. För att hämta tillsorter, bilder och shapes finns 'Disk' och du kan naturligtvis även spara dina bilder med samma kommando. Delkopiering av bilden kan göras med 'Cut & Paste' du kan på detta sätt skära ut en liten del av din bild och klistra tillbaka delen var du vill. Den färdiga bilden kan skrivas ut på skrivare med 'Print'. Programmet fungerar på MPS-801 och de vanligaste skrivarna från Epson och Star.

Som sammanfattning kan jag väl säga att Animation Station kanske lämpar sig bäst för barn. Men även vuxna kan ha mycket roligt med programmet. Priset 995 är kanske lite högt för att man ska köpa det bara på skoj. Min rekommendation är prova först och köp sen.

Kenneth Malmson

VARNING!

VARNING! Kör inte programmet "Korrigeringprogram av Infiltrator" som publicerades i förra numret av Datormagazin!

Vi skäms för att berätta det. Men OK. Korrigeringsprogrammet blev fel, ordentligt fel. Vi förstår inte själva hur det gick till. När vi provkörde programmet fungerade det korrekt. När vi sedan listade det på printern försvann en mycket väsentlig '8' på rad 30.

Istället för att korrigera en bug i Infiltrator förstör programmet ett block disketten, vilket resulterar i att du inte längre kan ladda INFILTRATOR alls. Katastrof med andra ord!

Programmet Patcher 2.0 skickades till oss från American Action och är i och för sig helt korrekt. MEN – den har ingen kontrollfunktion att programmet är helt korrekt inknappat. Dessutom måste programmet köras på en 1541 för att fungera korrekt. Vi ångrar nu att vi över huvudtaget publicerade det. Även om det varit helt korrekt listad i tidningen, är det lätt att skriva in ett fel i intknappningen av programmet. Med en förstörd originaldisk som följd.

Datormagazin tar ändå på sig ansvaret för felet. Om du kört programmet på din INFILTRATOR-disk och inte längre kan ladda spelet så ska vi ordna det.

Skicka i så fall din originaldisk till DATORMAGAZIN, Box 374, 151 24 SÖDERTÄLJE. Märk kuvertet "Infiltrator" och bifoga ditt namn och din adress. Vi reparerar skadan på ungefär 3-4 dagar.

Och än en gång, vi är mycket ledsna men försöker på detta vis göra bot.

Redaktionen

Har du laddningsproblem?

-Spelen går inte att ladda. Bandspelaren måste vara trasig.

Det är ett av de vanligaste felen hos serviceverkstäderna över hela landet. Och antalet klagomål har ökat sedan spelen började få turboladdning. Alla serviceverkstäder verkar inte riktigt ha rätt kompetens. Vi fick ett samtal till redaktionen från en datorägare som fick beskedet i butiken att det inte lönar sig att laga bandspelaren. Att det blev billigare att köpa en ny!

Till er alla som drabbats av detta: det är troligen inget fel på din bandspelare. Den behöver bara justeras. Och det kan du göra själv!

Som bilden här intill visar är Commodores bandspelare av en ganska enkel konstruktion. Det finns separata inspelnings- (1) och avspelningshuvuden (2), precis som hos vilken annan bandspelare som helst.



• *Så här ser Commodores bandspelare ut inuti. Pilarna anger 1. inspelningshuvudet, 2. avspelningshuvudet och 3. justeringsskruven.*

Varför går det då inte att ladda spel plötsligt?

Först en liten teknisk bakgrund. Dataprogram i spel lagras på kassetten i form av magnetisk mönster, precis som musik och tal. Men kassettbandet är ju brett, 4 mm, och informationen finns bara som ett mm brett spår.

Avspelningshuvudet i bandspelaren kan justeras uppåt och nedåt med hjälp av en skruv (3). Om det lutar för lågt eller för högt kommer inte signalerna in riktigt. Man har då ett så kallat kalibreringsproblem. När det gäller musik och tal är kalibreringen inte så känslig. Men datorn kräver exakthet. Det räcker att avspelningshuvudet står någon tiondels mm fel för att signalerna inte ska komma in korrekt till datorn. En enda missad signal betyder att en hel instruktion i programmet saknas, vilket kan få datorn att låsa sig och omöjliggöra vidare laddning. Datorn blir extra känslig om programmet använder s.k. turbo vilket komprimerar informationen extremt.

Det gäller alltså att justera avspelningshuvudet korrekt genom att skruva det nedåt eller uppåt. Detta kan knappast ske på känn. Istället måste man använda en speciell s.k. kalibreringskassett. Exempelvis Interceptor's Azimuth 3000.

Med detta program inladdat körs ett räkneverk igång på skärmen. Om programmet inte hinner räkna till 8000 måste läshuvudet justeras, oftast nedåt. En del bandspelare klarar inte ens av att ladda Azimuth. Skruva då avspelningshuvudet nedåt med ett kvarts varv på skruvmejseln.

En VARNING dock. Börja inte skruva vilt själv. Då kan du lätt komma helt vilse. Använd alltid en kalibreringskassett.

Buggar borta

Commodores nygamla diskdrive 1541 har fått en ansiktslyftning både utvändigt och invändigt. Utvändigt har den fått samma beige färg som C128 och den nya C64-C. Invändigt har en del gamla buggar i DOS:en plockats bort. Det kan betyda att vissa program får problem som utnyttjar dessa buggar som kopieringsskydd. Följande har ändrats i den nya 1541:ans DOS.

STLBUF som gjorde det omöjligt att allokera buffertar och medförde "SAVE $" Gick allmänt under beteckningen Overflow i bufferten. USEDTS som meddelade "nn free blocks" när antalet fria block var lika med tre. Och till sist TSTATN som ledde till "device not present-error".

Allt detta enligt de papper som Commodore skickat ut till sina återförsäljare. Så nu vet ni det.

Turbo-Pascal

Det tycks att det inte ska komma någon Turbo-Pascal till Amigan, även om man i vissa tidskrifter kan se annonser om att det redan säljs. Borland International, som har tagit fram Pascalen till många andra datorer vill själva inte ge någon kommentar till det.

Amiga operativsystem

Commodore har i dagarna släppt version 1.2 av Kickstart och Workbench! Den är färdig för ÅÄÖ, kan hantera 5 1/4" drive och hård disk. De flesta buggar som finns i version 1.1 bör vara tillrättade och diskaccesserna är uppsnabbade en del. Den tillåter även att man använder "Interlace" på Workbench-skärmen och kan nu med de europeiska versionerna av video-chippen utnyttja hela skärmen, dvs. 256 respektive 512 punkters upplösning i Yled.

CP/M PÅ C128



Tre datorer i en!

Så löd reklamen för Commodore 128:an. Den där "tredje" datorn avsåg egentligen Z80-processorn som finns i C128, och därmed möjligheten att köra s.k. CP/M-program, version 3.0

Men de kortfattade instruktionerna i handboken och bristen på CP/M-program i butikerna har gjort många nyblivna 128-ägare förvirrade.

Datormagazins Erik Lundevall reder här ut begreppen.

• Med varje C128 bifogas en CP/M-disk. Men få C-128-ägare har förstått vad det innebär.

Alla datorer har ett kontrollprogram. I 64:an är det den bit av ROM-minnet som kallas KERNAL (och även ROM-minnet i disk driven). Det är program som kan t.ex. skriva ut tecken på skärm & skrivare, låta i vissa fall hantera ipmn och ladda filer. Dessa funktioner kan sedan användas av andra program. Då behöver inte programmeraren "uppfinna hjulet igen" utan kan koncentrera sig på sitt eget program.

CP/M är en förkortning för *Control Program for Microcomputers*, vilket blir KontrollProgram för Mikrodatorer på svenska. Man brukar i datorsammanhang inte säga kontrollprogram, utan använder uttrycket ordet OPERATIVSYSTEM (OS). Som exempel på andra operativsystem har vi bl.a Unix och MS-DOS. MS-DOS är det operativsystem som används i IBM PC och liknande maskiner.

MASTE LADDAS

När man slår på en 64:a kommer operativsystemet igång. Den kör sedan igång ett annat program, BASIC.

Så fungerar inte CP/M. Först måste CP/M laddas in i RAM-minnet, sedan körs CP/M igång. Men nu körs ingen BASIC igång. CP/M skriver istället ut en s.k. "prompter". Denna markerar att CP/M väntar på att du ska skriva in någonting. Det kan se ut så här:

A>

CP/M kan ta emot olika kommandon, ungefär som BASIC. Skriver du DIR och trycker på RETURN så skriver CP/M ut vad som finns på disketten i diskdriven. Kommandot RENAME gör att du kan byta namn på filerna på disken. Om man behöver hjälp kan man skriva kommandot HELP. Det är en viktig skillnad mellan RENAME och HELP. När man använder RENAME händer det något direkt. Skriver man HELP så går driven igång ett tag innan något händer. Vad beror detta på?

RENAME är ett "inbyggt" kommando, det ligger lagrat i RAM-minnet hela tiden datorn är på. Kommandot HELP måste däremot laddas in från disken varje gång man använder kommandot. Det finns i faktiskt bara 4 "inbyggda" kommandon i CP/M, DIR, DIRSYS, RENAME och ERASE. Alla andra kommandon måste laddas in från en diskett.

Hur vet CP/M att det är ett kommando man skriver in? Om man skriver GLGFOYIH så lär det knappast tolkas som ett kommando. Alla filer på en CP/M diskett har ett namn på upp till 8 tecken, samt tre tecken till efter en punkt som talar om vad för typ av fil det är. Den filtyp som används för CP/M-kommandona är .COM. När man skriver HELP i m, så laddas filen HELP.COM in och körs.

Det är inte bara CP/M-kommandona som har filtypen .COM. Alla program (dvs maskinkodsprogram) som kan köras direkt av CP/M har filtypen .COM. För att komma programmet behöver man bara skriva namnet som står före punkten så laddas programmet och körs.

Vad finns det för program som kan köras med CP/M då?

Ja, går du till din databutik så lär du knappast hitta några CP/M program. Det säljs överhuvudtaget lite CP/M-program. Undantag finns dock, som t.ex. Turbo Pascal. Nej, den stora mängden CP/M-program är de program ??A:Är Public Domain, dvs fria program. Där kan man hitta lite allt möj[illegible]

[illegible] Var får man tag på dessa program? Två datorföreningar har programbibliotek för CP/M, Computer Club Sweden och Svenska CP/M-klubben. CCS har en diskett med CP/M-program. Formatet är vanligt Commodore-format. Svenska CP/M-klubben har en programbank med över 2000 program för medlemmar. Medlemsskap kostar 200 kr/år.

Om man använder KOM-systemet på QZ, så finns det hundratals program att tillgå. Problemet är att man måste ha ett extraprogram för att kunna använda modem med 128:an CP/M. Vi återkommer med ett tips av detta program när vi får tag på det.

Ett bra sätt att lära sig mer om CP/M är att läsa en bok. Det finns inte så mycket litteratur på svenska om CP/M, tyvärr. En bok kan nämnas dock, "CP/M handboken med MP/M" av Rodnay Zaks, Pagina förlag. På engelska finns det ett betydligt större urval. Två böcker jag kan rekommendera är:

"Soul of CP/M" av Waite & Lafore
"Digital Research CP/M Plus User/Programmer/System Guide"

Den sistnämnda boken säljs i dataaffärerna tillsammans med 2 disketter för 128:an med mera program och källkoden till CP/M. Priset ligger på 300:-

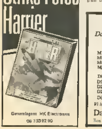
Till dat [illegible] adresser:

CCS
Computer Club Sweden
Box 7040
113 86 STOCKHOLM

Svenska CP/M-klubben
Box 137
139 00 VÅRMDÖ

För båda gäller att man skickar med ett frankerat svarskuvert.

Erik Lundevall



Datormagazins assemblerskola:

01000001 10000000

Nu börjar äntligen *Assemblerskolan* som så många läsare tjatat på oss om.

Vår lärare är Erik Lundevall, som denna lektion 1, börjar med att lära dig konsten att skriva ut bokstaven A på skärmen. Inte så märkvärdigt kanske. Men man ska kunna krypa först innan man lär sig gå.

Och till alla som redan kan assemblerling – ni lusare att läsa det här så slipper ni fnysa föraktfullt åt oss okunniga stackare...

På 40-talet när de första datorerna konstruerades, hade man inte programspråk som t.ex. BASIC, PASCAL eller FORTRAN för att göra program. Istället hade man vippor eller knappar som man ställde i "PÅ" och "AV"-läge. Dessa representerade ettor och nollor som är det enda datorer "förstår".

Men det var ett jobbigt sätt att skriva program, och att läsa program i form av ettor och nollor är jobbigt även för mycket små program.

10101001
01100101
00100000
11010010
1111111
01100000

Ganska svårläst, eller hur? Man använde sig då istället av det hexadecimala talsystemet (se kartan här intill för förklaring). Då kunde man skriva 5 siffror som två istället:

a9
41
30
d2
ff
60

ASSEMBLER-SKOLAN med Erik Lundevall 1

Men det är ändå svårt att förstå. Det vore mycket lättare att kunna skriva ord som instruktioner, vilket gör det lättare att förstå. Därför gjorde man program som "översatte" dessa instruktioner till ettor och nollor. Dessa program kallas för assemblers.

Nu blev det mycket lättare att förstå programmen:

```
LDA #65
JSR 65235
RTS
```

Vi skriver helt enkelt ut ett "A" på skärmen. Hur knappar man in detta program då?

Vi kan inte skriva in det som ett BASIC program. Man kan använda en assembler eller en maskinkodsmonitor eller med ett antal POKE-kommandon. Vi använder POKE-kommandon, då alla inte har någon maskinkodsmonitor eller assembler.

POKE 8000,169:POKE 8001,65:POKE 8002,32:POKE 8003,210:POKE 8004,255:POKE 8005,96

För att starta programmet skriver man SYS 8000. SYS är ett BASIC kommando med vilket man anropar ett maskinkodsprogram. Talet 8000 är den minnesadress som programmet startar på.

Var noga med att du knappar in POKE kommandona rätt, annars kommer programmet inte att fungera. Om du nu gjort allt rätt så ska ett "a" komma fram på skärmen när du skriver SYS 8000.

Vad betyder då de olika instruktionerna i programmet då? Alla instruktioner är bokstavskombinationer om tre bokstäver (för C64 och C128 i 128- & 64-mode). Den första instruktionen, LDA, betyder "LoaD Accumulator". Accumulatorn är en slags "variabel" som finns i mikroprocessorn. Man brukar kalla en sådan variabel för ett register.

Vad ska då placeras i Accumulatorn? Det anger #41.

41 "#" betyder att man ska det tal som står direkt efter. Detta tal är 65, vilket är ASCII-koden för "a"! Nästa instruktion, JSR, betyder Jump to SubRoutine, vilket är maskinkodsmotsvarigheten till GOSUB. Talet 65235 är den minnesadress som denna subrutin startar på. Denna subrutin tar den ASCII kod som finns i Accumulatorn och skriver ut motsvarande tecken på skärmen.

Den sista instruktionen RTS, betyder ReTurn from Subroutine, vilket är motsvarigheten till RETURN i BASIC. Denna instruktion får oss att hoppa tillbaka till BASIC:en.

Kan man göra några ändringar i programmet så att vi kan skriva ut något annat än "a"? Javisst! Det är bara att ändra ASCII-koden för "a" (65) till något annat. Vi tar och listar programmet igen, denna gång tillsammans med motsvarande POKE-kommandon:

```
  LDA #65     POKE 8000,169:POKE,65
JSR 65235     POKE 8002,32:POKE8003,210:POKE8004,255
RTS           POKE 8005,96
```

Vad gör då detta program? Skulle vi skriva samma sak i BASIC skulle det bli så här:

PRINT "a";

I nästa nummer fortsätter vi med fler instruktioner och register. Lycka till och experimentera gärna själva. Datorn går inte sönder av det!

Erik Lundevall

FUSK-TABELL

DECIMALT	HEXADEC	BINÄRT
0	$00	00 00 00 00
1	$01	00 00 00 01
2	$02	00 00 00 10
3	$03	00 00 00 11
4	$04	00 00 01 00
5	$05	00 00 01 01
6	$06	00 00 01 10
7	$07	00 00 01 11
8	$08	00 00 10 00
9	$09	00 00 10 01
10	$0A	00 00 10 10
11	$0B	00 00 10 11
12	$0C	00 00 11 00
13	$0D	00 00 11 01
14	$0E	00 00 11 10
15	$0F	00 00 11 11
16	$10	00 01 00 00

OSV...

Så föddes Commodore 64

Commodore 64 har blivit historiens populäraste hemdator. Den har sålts i ovar sju miljoner exemplar sedan den introducerades augusti 1982.

Datormagazin C64/128 startar nu en artikelserie om hur C64 skapades Historien är inte bara spännande. Den ger också en del förklaringar till varför 64:an blev som den blev.

Historien om Commodore 64 går egentligen tillbaka till början av 1971 Det var då mikroprocessorn föddes Den första hobbydatorn med namnet Altair släpptes 1975 av det lilla företaget MITS Det var en byggsatsdator som då kostade 2500 kronor Hemdatorn blev en fluga som snabbt spred sig i USA.

Ungefär samtidigt hade MOS Technology designat den snabbt populära mikroprocessorn 6502 (föregångare till den 6510-processor som finns i C64)

Året efter köptes MOS upp av Commodore Business Machines, som då tillverkade och sålde kalkylatorer Och i Sverige började datorintresserade köpa en byggsats kallad KIM-1 för ca 2.200 kronor utrustad med en 6502 processor, 2 Kb ROM och 1 Kb RAM.

PET 2001

Så, 1976, släppte Commodore en kontordator vid namn PET 2001 För 6.500 kronor (minns ett det var 1976) fick man dator med inbyggt tangentbord, monitor och bandspelare. Minnet var på 14 Kb ROM 4 Kb RAM och BASIC! PET blev en succe ändå i USA och Sverige eftersom den var den första riktiga privatdatorn nosågs det

Tre år senare kom VIC20 från Commodore. Den byggdes av en av MOS tekniker, Robert Yannes, på fritiden av överblivna komponenter Ingen trodde på den först. Men den skulle alltså bli Commodores första succe. VIC20 kostade vid introduktionen 1980 ca 3.500 kronor och hade endast 3 5 Kb RAM. Men den hade ljud och grafik som möjliggjorde de allt populärare dataspelen VIC20 blev en succe i Sverige Men inte speciellt långlivad.

Historian om C64

Så långt bakgrunden. I Januari 1981 börjar den verkliga historien om C64:ans födelse.

Det hela började egentligen med att Commodore-företaget MOS 1979 80 utvecklade mikroprocessorn 6510, en utveckling av 6502-chipet men med bättre I/O-port Dessutom hade man utvecklat 6526-chipet som ansågs kunna erbjuda goda möjligheter för ljud och grafikhantering på datorer Då sålde MOS mest till Atari inc.

Ett år senare samlades en grupp tekniker hos MOS för att diskutera hur man bäst skulle kunna utnyttja dessa komponenter Och man beslöt att tillverka 'världens bästa videospel' Så drog man igång Någon tanke på att tillverka en hemdator hade man egentligen inte. Det beslutet togs först i mitten av november 1981 av Jack Tramiel, Commodores legendariska VD

Och han gav den smått drastiska ordern att den nya 64 hemdatorn skulle ha 64 Kb RAM och vara klar att visas vid Konsument-elektronikmässan i Las Vegas andra veckan i januari 1982!

Nu började en kapplöpning med tiden för MOS och Commodores tekniker. Skulle de hinna bli klara –

Problemet var egentligen inte så stort som det kanske låter först Kretskort och komponenter var klara. Och VIC20 operativsystem och låda var bara att 'stjäla' Och man lyckades också. En sen kväll på ett hotellrum i Las Vegas visades C64:an för en liten grupp datorjournalister som häpnade över den lilla hemdatorn som både kunde visa fina bilder och spela - samtidigt...

(Fortsättning i nästa nummer 9 MÅNADER AV HÅRT ARBETE)

Högupplösning Hög



Många läsare har undrat om hur högupplösningsgrafik fungerar och frågat efter en rutin för det. I C64:ans BASIC finns inga färdiga kommandon för ändamålet, utan man måste gå in direkt på video-chippet för att kunna åstadkomma detta. Detta görs enklast genom att skriva in program met här bredvid, som helt enkelt plottar punkter på skärmen

På rad 100 130 ligger en rutin för att visa en sinus-kurva. Dessa rader kan du ta bort och istället lägga in din egen rutin mellan rad 100 och 8999. För att rita en punkt så talar du om för rutinen vilken x och y koordinat du vill plotta. Anropar sedan en subrutin på rad 10000, ex: 100 x= 180 y = 100 GOSUB 10000 vilket ritar en punkt i 180,100. Du kan säkert själv förbättra programmet för att t.ex kunna rita streck och cirklar på skärmen Vill du lära dig mer om grafik så finns det många bra böcker, Ex: Programmers Reference Guide som beskriver det mesta som hur med 64an att göra.

Lycka till!

Kalle Andersson

C64

```
5 REM HÖGUPPLÖSNINGSRUTIN
6 REM (C) K, ANDERSSON
7 REM DATORMAGAZIN
10 POKE 53281,1 : REM RAMFÄRG
50 BM = 8192 : POKE 53272,PEEK(53272) OR 8 : REM HIRES-SKÄRM VID 8192
60 POKE 53265,PEEK(53265)OR32 : REM ÄNDRA TILL HÖGUPPLÖSNINGSMODE
70 PF = 0 : BF = 1 : REM BAKGRUND OCH PLOT FÄRG
75 FARG = BF + 16*PF : 32)
80 FOR I = 1024 TO 2023 : POKE I,FARG : NEXT : REM SÄTT FÄRGER
90 FOR I = BM TO BM + 7999 : POKE I,0 : NEXT : REM RENSA SKÄRMEN
100 REM RITA SINUS KURVA
110 FOR A = 0 TO 6.3 STEP .02
120 Y = 100 + SIN(A) * 100 : GOSUB 10000 : X = X + 1:NEXT
130 GET A$ : IF A$ = "" THEN 130
9000 REM ÅTERSTÄLL TILL NORMAL MODE
9010 POKE 53265,PEEK(53265)AND223
9020 POKE 53272,21
9030 PRINT "[illegible]" : END
10000 REM FÖLJANDE RUTIN RITAR PUNKTEN I VARIABLERNA X & Y
10010 BYTE = BM+INT(Y/8)*320+INT(X/8)*8 + ( Y AND 7 )
10020 POKE BYTE,PEEK(BYTE) OR (2↑(7-X AND 7))
10030 RETURN

READY.
```

IBM-grafik på C128!

Grafiken på både C64 och C128 byggs som bekant upp av små punkter kallade pixels Det är det som kallas högupplösning Normalt hanterar datorn 320 pixels vågrätt och 200 pixels lodrätt Det räcker för många ändamål

Men på C128 går det faktiskt att få högupplösning i klass med IBM, nämligen 640 x 200! Det kräver dock en 80-teckens monitor samt att du hämtar signalen från RGBI-utgången.

Program 1 är i maskinkod och skriver automatiskt till disk Program 2 ger en slumpmässig demonstration av program 1.

C128

```
100 rem +++++++++++++++++++++++++
110 rem ++ graphics 80 loader ++
120 rem +++++++++++++++++++++++++
130 :
140 fast ck=0 print"[illegible]"chr$(14)chr$(2)tab(22)"G r a p h i c s  6 4 0
150 forf=5120to5498 read a poke f a ck=ck+a next
160 ifck<>38879thenprint"[illegible]Error in data statements" stop
170 print "[illegible]Writing ML to disk" bsave"graphics 80.ml",p5120 to p5498 end
180 data 76 30,20,76,38,20,76 135,20,76,98 255 76,129
190 data 255,76,163,20,76,157,20,234,234,234,234,234 234,234
200 data 234,230,169,135 162,25,32 204,205 96,169 71 162,25
210 data 32,200,205,96,169 18,141,0 214 142,1,214,32 69
220 data 20,169,19,141,0,214,140,1,214,32,69,20,96,44
230 data 0,214,16,251,96,44,0,214,48,251,96,169,30,141
240 data 0,214,32,69,20,169,0,141,1,214,96,169,31,141
250 data 0,214,32,69,20,169,0,141,1,214,96 169,31,141
260 data 0,214,32,69,20,173,1,214,96,72,169,21,141,0
270 data 214 32,69 20 104,141,1,214,96,162,0,160,0,32
280 data 46,20,32 81,20,32,95,20,200,208,244,232,224,64
290 data 208,239,96 72,169,0,76,166,20,72 169,255,133,195
300 data 104,32,219,20,176,238,133,196,164,193,166,190,32,46
310 data 20,32,109,20,72,165,195,240,6,104,5,196,76,206
320 data 20,104,133,195,165,196,73,255,37,195,72,164,193,166
330 data 194,32,46,20,104,32,121,20,96,201,3,176,85,201
340 data 2,208,4,224,128 16,77,192,200,176,73,72,138 72
350 data 152,41,15,170,189,64,21,133,193,189,80,21 133,190
360 data 152,41,240,74,74,74,74,170,189,96,21,20,101,194
370 data 133,194,104,170,104,168,185,112 21,24,101,193,133,193
380 data 144,2,230,194,138 41 248,74,74,74,24,101,193,133
390 data 193,144,2,230,194,138,41,7,170,189,115,21,24,96
400 data 56,96,0,255,0,255,0,255,0,255,0,255,0,80
410 data 160,240,64,144,224,48,128,208,32,112,192,16,96,176
420 data 0,0,0,0,1,1,1,2,2,2,3,3,3,4
430 data 4,4,0,5,10,15 20,25,30,35,40,45,50,55
440 data 60,65,70,0,0 32,64,128,64,32,16,8,4,2,1
```

— Demo

```
100 rem +++++++++++++++++++++++
110 rem ++ graphics 80 demo ++
120 rem +++++++++++++++++++++++
130
140 trap230 fast bank15 bload"graphics 80,ml"
150 sys 5120 rem switch on hires
160 sys 5126 rem clear hires screen
170 forx=0to639
180 y=sin(X/100) y=80*y+100
190 hx=int(x/256) lx=(xand255) rem scale x
200 sys 5135,hx,lx,y rem plot hibyte x,lobyte x ,y
210 next
220 get a$ ifa$<>chr$(13)then220
230 sys 5123 rem switch on text
240 sys 5129 rem reload charset and initialize
    editor
250 print"[illegible]"
```

TESTAD BASIC Toolkit från EPYX

C64 har ingen bra BASIC. Det är alla överens om. Jämfört med BASICen hos de flesta andra datormarken så är den rent sagt, trist.

Följaktligen har det växt fram en hel marknad av expansionsprogram, som ger utökad BASIC. Det senaste kommer från EPYX och heter BASIC Toolkit. "Bra för grafik och ljud" tycker vår testare.

Så har ännu ett program som förbättrar 64:ans BASIC kommit, denna gång från Epyx. De önskar göra bra program så det verkar lovande. BASIC Toolkit (BT) kommer tillsammans med två program till, en sprite editor och en tecken editor. Alla tre programmen laddas med Vorpal lånd Epyx snabbladdare, så det tar bara några sekunder att ladda in den 25Kb BASIC Toolkit tar upp.

Det som slår en bara efter ett par minuter med BT är koncentrationen på grafik. Nästan alla nya kommandon har med grafiken att göra. Ljudkommandon finns, men de är sämre än i 128:ans BASIC. Tonerna skrivs nämligen som nummer. Ska man spela en melodi måste man räkna fram vilket värde varje ton har enligt en formel. Tidsödande och jobbigt.

Kommandon för att underlätta programmeringen finns det ett par stycken av. FIND "teckensträng" skriver ut alla programrader som har en speciell teckensträng. CHANGE byter plats på teckensträngar. REN numrerar om radnumren. Det finns även möjlighet att använda s.k. procedurer. Det ungefär som subrutiner, fast man anropar dem med namn istället för radnummer, t ex DO RITABOX(i,j,k,l). Bokstäverna inom parentes är variabler vars värden man kan skicka till proceduren.

GRAFIK-FINESSER

Men som sagt, de flesta kommandon har med grafiken att göra. Där finns det verkligen en massa finesser, t ex kommandon för att rita, sprite-animering, fönster funktion och splitscreen-funktion. Grafik kommandona har i regel ett behändigt och lättförståeligt format, man kan t ex skriva BACKGROUND GREEN, HIRES COLOR BLUE ON WHITE.

Som om inte det räckte kan man även använda bilder gjorda med ritprogrammet Koala Paint om man kör det konverteringsprogram som finns med på disketten. Mycket bra! Jag hade dock gärna sett konverteringsprogram för andra ritprogram också, t ex Doodle. Alla har ju inte Koala Paint. Det går även att koppla in ett s.k. "ritbord" och via denna göra grafikbilder till Toolkit BASIC (med kommandona PADX, PADY & PADB). Bra funktion även detta.



* Högupplösningsgrafik är enkel att programmera med EPYX BASIC utility kit. Ovan ett exempel.*

KÖR UTAN

En annan bra och viktig funktion är CREATE, som gör en version av ditt program som man inte behöver ha Toolkit BASIC inladdad i datorn för att köra. Det betyder att man också kan skriva kommersiella program med Toolkit.

Sprite-editorn och Tecken editorn är ganska lika varann, med s.k. "pull down menues" dvs menyer som man "drar fram" som en slags rullgardin. Dessa program är de bästa i sitt slag jag sett. De är lättanvända och har många användbara funktioner som jag inte sett någon annanstans. T ex sprite-animering, scrollning av sprite tecken -data i alla riktningar, kombinering av flera sprite tecken till en osv. Det enda jag saknar är en funktion för att radera enskilda punkter. Som det är nu kan man radera det senast gjorda, eller radera allt.

BUGGAR

Så kommer vi till en tråkigare bit: Buggar. Redan efter några minuters användande trillade jag på en bug, och flera följde. Här är ett par stycken. Skriver man HIRES COLOR BLUE ON RED så får man ingen blå färg, utan den tidigare färgen är kvar. Kan avhjälpas genom att lägga till instruktionen COLOR BLUE efter. Gör man LLIST DIR och därefter LLIST hänger sig skrivaren. Toolkit BASIC pajar ihop efter att man kört SORT.

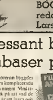
Man får hoppas på att Epyx kommer med en buggfri version. I synnerhet SORT skulle vara bra om den fungerade. En nackdel med CREATE-funktionen är att man bara kan ha ett Toolkit BASIC-program per diskett.

För att sammanfatta. För dem som jobbar mycket med grafik är Programmers BASIC Toolkit något jag rekommenderar. Vill man bara ha en allmänt bättre BASIC i sin 64:a så finns det andra program som är bättre.

Erik Lundevall

DATOR-BÖCKER redaktör: Lars Wikström

Intressant bok om databaser på C64



De första datorerna byggdes enbart för att utföra komplicerade matematiska beräkningar. Med tiden kom man dock på att vad de verkligen är bra på är att lagra och behandla data och C 64 är inget undantag. Den är en förträfflig maskin för att lägga upp register av olika slag, både professionellt och för hemmabruk.

"Filing systems and databases for the Commodore 64" heter en bra bok, som ger en introduktion i databashantering på C 64. Också ägare av andra maskiner kan ha nytta av den, även om tyngdpunkten ligger på Commodore.

Boken riktar sig både till nybörjare och mer erfarna C 64-användare och man behöver inga förkunskaper om databashantering. Även om du kanske är det bästa sättet att lagra data på i ett datoriserat register så ska inte de, som bara har kassettdrive, misströsta. Det finns en hel del att hämta för dem också.

Författarna beskriver i första kapitlet olika typer av register, som man kan tänkas ha hemma, för att sedan övergå till hur man kan datorisera dem. Kapitel två behandlar rent allmänt vad databaser är och hur man skall konstruera dem. Olika typer av filorganisation m m.

Resten av boken behandlar sedan olika typer av databasprogram. Från ett mycket enkelt, där de data som används, ligger som DATA-satser i programmet, till mer komplicerade, som använder relativa filer på disketten. Man har med utförliga programlistningar, som dessutom kommenteras ingående. Till varje kapitel finns dessutom en sammanfattning av innehållet tillsammans med frågor som man kan testa sig själv med.

Ett kapitel, som jag själv tycker är mycket intressant behandlar sortering och sökning. Med utgångspunkt från en enkel bubbelsort går man igenom ett antal olika algoritmer för sortering. Hela tiden jämför man sorteringstid för olika mängder data beroende på hur pass osorterat det var från början m.m. Avslutningsvis har man lagt med några maskinspråksrutiner, som man kan använda sig av.

Helhetsintrycket av boken är att den är mycket bra om man vill lära sig använda sin C64 till att lägga upp register av olika slag. Hela tiden fyller författarna på kunskaperna hos läsaren och när man är färdig med boken vet man vad, som behövs för att själv konstruera och lägga upp sina register. Dessutom finns det många programexempel, som man kan ha nytta av.

Jag vill i alla fall reservera mig på en punkt. Författarna har mycket noga betonat vikten av att varje post i ett register skall innehålla ett unikt nyckelfält. Innehållet i detta nyckelfält får inte vara samma som i nyckelfältet i någon annan post. Det är ju helt riktigt, men man har helt bortsett från behovet av att kunna använda flera olika sökingångar i ett och samma register. Har man, som författarna förespråkar, sin databas uppbyggd kring en relativ fil där varje post har ett postnummer baserat på i vad man till att använda som nyckelfält kan man ju bara söka på nyckelfältet. Jag tycker det lå än ganska oanvändbart om man till exempel i ett adressregister vill kunna söka på både för- och efternamn. Det lämpligaste är att använda sig av en eller flera sekventiella sökfiler innehållande pekare till den post i huvudregistret, som man vill komma åt.

Lars Wikström

A.P. Filing systems and databases for the Commodore 64. A.P. Stephenson and D.J. Stephenson. London: Collins, cop 1985 ISBN 0-00-383011 X

"Lättfattlig 128-bok med programexempel"



Vad vinner man med en Commodore 128?

Den frågan har nog en del C64-ägare ställt sig när de funderat på att byta upp sig. Många har trott på att det är någon större skillnad mellan de båda maskinerna.

För egen del upphörde mina tvivel först sedan jag fick händerna på "COMPUTE!'s 128 Programmer's Guide", utgiven av det amerikanska dataförlaget COMPUTE! som också ger ut C64/C128-tidningen COMPUTE!'s Gazette.

COMPUTE!'s bok om 128 är tveklöst den bästa på marknaden just nu för nybörjare. Tyvärr dock endast för dem som kan läsa engelska. På 444 sidor ger den en ordentlig introduktion i 128:ans alla möjligheter och beskrivningar på ett enkelt och lättfattligt sätt.

Boken är uppdelad i tio kapitel och startar med en genomgång av BASIC-programmering med BASIC 7.0. Därefter behandlas i tur och ordning grafik, ljud och musik, kringutrustning, CP/M, maskinspråk och systemarkitektur. Därefter följer ett matigt appendix på drygt 70 sidor med minneskartor, OP-koder både för 8502 och Z80-processorn, CP/M DOS och ja n värden.

Det bästa med COMPUTE!'s bok är att det i varje kapitel ges programexempel som demonstrerar det man just läst. Här kan man också finna små guldkorn i programmeringen, exempelvis SPRITE-hantering, hur man ska hantera ... med 1571:an, hur BURST mode fungerar med programexempel osv.

Jämfört med alla andra böcker på marknaden som har ungefär samma uppläggning måste jag säga att COMPUTE!'s bok tillhör de mest lättfattliga. För min egen del har den i vart fall ... referens-guide och den svenska systemhandbok som medföljer datorn. Bättre betyg kan jag nog inte ge en bok.

Cowper, Ottis, m fl.: COMPUTE!'s 128 Programmer's Guide. COMPUTE! Publications, Inc ABC, Greensboro, North Carolina ...

Avancerad ML-bok



Många 64-ägare drömmer om att lära sig maskinspråk. Men det har förblivit en dröm eftersom maskinspråk ofta verkar väldigt svårt att lära sig.

Ett problem kan också varit bristen på lättfattligt material om maskinspråk. Och att det mesta är på engelska.

Men nu finns det faktiskt ett undantag, nämligen *"Programmera 6502"* av Rodnay Zaks, fil.dokt i datalogi och välkänd dataförfattare.

Det som främst gör den här boken så intressant är att den är på svenska, utgiven av Sybex förlag.

Innehållsmässigt kanske man kan sätta upp några frågetecken. Det är ingen renodlad C64-bok. Och den behandlar inte direkt C64-ans processor 6502, som finns i många olika datormärken.

På 300 sidor lotsar Rodnay Zaks på igenom det mesta om denna klassiska mikroprocessor samtidigt som han lär ut grunderna i maskinspråksprogrammering. Men förvänta dig inte att läsa den här boken på en kafferast, knappast ens på en hel semester. Det är den för tung och tjock.

Översättningen är inte heller den bästa i eller skapat många krångliga meningsuppbyggnader och otydligheter.

Dock, det är den mest fylliga maskinspråksbok jag någonsin stött på, och den grundligaste också.

De första kapitlen behandlar de grundläggande begreppen såsom systemarkitektur, 6502:ans interna uppbyggnad, exekveringscykler, minnesindelning. Därefter följer en lektion i binär matematik, BCD-aritmetik, logiska operationer etc.

På tur i det presenteras också 6502:s hela instruktionsrepertoar. Därefter kommer fördjupningskapitel med programexempel direkt. Exempelvis sortering i ML etc.

Som sagt det är ingen lättläst bok. Men den bjuder på mycket matnyttigt för den som inte vet ett dugg om maskinspråk och kan datorns innersta innebörd.

Zaks, Rodnay, Programmera 6502, svensk produktion Interface HB, 1984 Sybex verlag, GMBH Dysseldorf, Tyskland.

Hela Amigados i ny Compute-bok

För den nyblivne Amiga-ägaren kan manualen som följer med vid köpet tyckas ganska klen. Så finns i stort sett ingenting skrivet om själva operativsystemet (AMIGADOS) eller som det ibland heter CLI (Command Line Interface).

Vill man gå ned på djupet och verkligen utnyttja alla de möjligheter som Amigan har då är det bara att lämna Workbench. (Workbench är ett "fönster"-styrt operativsystem liknande Apple's MacIntosh.) CLI på Amigan påminner starkt om PC MS-DOS hos IBM eller kompatibla datorer. Det enda som syns då man är i DOS är

1>

Detta betyder att Amigan väntar på instruktioner typ: DIR (Titta på vad som finns på disketten. INFO = Kolla utrymmen m m på disketten. COPY = kopiera filer m m.

COMPUTE!'s Amiga DOS Reference Guide (189 kr) handlar uteslutande om hur man lär sig att använda AMIGADOS. Inledningsvis beskrivs fördelar (och nackdelar) med att jobba direkt i DOS. En kort beskrivning av Amigas "Multitasking" (Möjlighet att köra flera program samtidigt) följer.

Boken behandlar också de olika EDITORER som finns i AMIGADOS. Bl.a. "ED" som är en fullskärmseditor som närmast kan beskrivas som en enkel ordbehandlare där man kan editera t ex textfiler m m. Även radeditorn "EDIT" beskrivs ingående. (En radeditor tillåter bara att en rad i taget ändras till skillnad från en fullskärmseditor som tillåter t ex förflyttning upp och ned mellan raderna som en ordbehandlare.)

Vidare beskrivs "COMMANDFILES" dvs filer som innehåller kommandon som körs automatiskt vid start m m. En Commandfil kan t ex innehålla detta:

ECHO "Skriv in Dagens Datum och Tid, Tack!"
ECHO "Skriv så här: DD-MMM AA TT:MM:SS"
ECHO ""
DATE (NIL:?
ECHO ""
ECHO "Dagens Datum Tid är"
DATE

Döper denna fil till "STARTUP-SEQUENCE" så kommer den automatiskt att ladd... varje gång Amigan startar och ... för angivande av datum och tid.

Boken ger även tips om hur man kan lägga vissa kommandon i en s.k. RAM-disk (en del av minnet utnyttjas för en simulerad diskett) som ger snabbt tillträde till vissa kommandon som används ofta. Slutligen innehåller ca halva boken en "AMIGA DOS Command Reference" alltså en en fullständig referens över alla kommandon som används i AMIGA DOS tillsammans med exempel.

Denna bok har man stor nytta av om man vill kunna köra avancerade kommandon direkt från DOS. Synd bara att Commodore inte kunde bjuda på denna bok redan från början tillsammans med Amigan ...

Mats Lonaberg

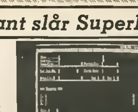
"The Consultant slår Superbase 128"

Allt fler avancerade nyttoprogram för C64/C128 dyker nu upp. The Consultant är ett avancerat registerprogram för IBM PC. Nu har det kommit en version för C128 och C64:an.

"Klart överlägsen Superbas 128 om den bara vore avpassad för svenska tecken" anser vår testare Mogens Linderud.

The Consultant är tillverkat av ett kanadensiskt företag med det märkliga namnet "Batteries Included", bl.a. känt för det utmärkta ordbehandlingsprogrammet "PaperClip" som länge funnits till CBM64 och som numera även finns till CBM128, Amigan och IBM PC. The Consultant finns till CBM64, CBM128 och IBM PC.

The Consultant levereras på en diskett som förutom 128:a versionen innehåller en 64:a version samt diverse utility-program. Manualen som är skriven på engelska, är mycket bra. Cirka hälften av den 196 sidor tjocka manualen ägnas åt en ordentlig genomgång av programmet och dess olika funktioner. Efter att ha kört igenom



▪ *Så här kan en sida i The Consultant se ut, här med 13 fält, 80 teckens skärmbredd som synes, och med hjälpskärmar ständigt redo genom windows.*

de 17 introduktionslektionerna så behärskar man alla programmets basfunktioner och lite till.

Consultant 128 påminner mycket om Superbas 128 (se test i föregående nummer av Datormagazine), men är i de flesta fall överlägset Superbas. Jag har testat Consultant 128 på en CBM128D, 80 teckens monitor samt en STAR SD-10 skrivare.

AUTOSTART

Innan programmet kan användas måste en s.k. nyckel sättas in i 128:ans joystickport 2 (om 64:a versionen av Consultant skall köras så skall nyckeln sitta i Control Port 1). Inladdningen av programmet sker automatiskt när 128:an slås på och tar ca 40 sekunder. Programdisketten kan sedan tas ur driven eftersom programmet ligger i 128:ans minne hela tiden.

Innan Du kan börja lägga in data i ett register så måste du tillverka en postformat dvs bestämma vilken information Du skall lagra i ditt register. Med en blank skärm som utgångspunkt ritar Du upp Ditt postformat. Du skriver in benämning på de fält som skall vara med, fältlängd samt om data i fältet skall vara numeriskt eller alfabetiskt och om fältet skall vara ett nyckelfält (sorteringsfält).

LÄTT ÄNDRA

Du har tillgång till 9 blankaskärmar och 99 fält för varje postformat. Ett fält kan vara max 1277 tecken långt. Till skillnad från Superbas 128 så är det i Consultant mycket lätt att gå in efteråt och ändra i sitt postformat, även då man redan lagt in data i ett register med användning av det först skapade postformatet.

Man blir positivt överraskad av den snabbhet som Consultant uppvisar, såväl vid uppdatering av nya data som vid sökning i befintliga data. Programmets sökfunktioner är kraftfulla, man kan t.ex. ur ett kundregister snabbt få fram alla kunder vars efternamn börjar på "T" är mellan 35 och 45 år gamla och bor i Luleå.

Design av rapporter görs på samma enkla sätt som när man tillverkar ett postformat (se ovan). I rapportformatet kan man inkludera styrtecken till skrivaren t.ex. för att få vissa fältbenämningar i fett stil eller understrukna. Matematiska beräkningar kan göras på alla numeriska data, beräkningarna kan sparas i någon av de 36 ackumulatorer som finns och skrivas ut på lämplig plats i rapporten.

Programmet innehåller också ett säkerhetssystem som gör det möjligt att skydda sina data från obehörig åtkomst genom att begära ett lösenord vid uppstart. Till 64:a versionen av programmet finns ett antal färdiga postformat för uppläggning av bl.a. inventarieregister, adressregister m.fl.

Sammanfattningsvis kan sägas, trots att programmet är mycket bra, så är det inte att rekommendera eftersom den inte kan hantera de svenska tecknen Å, Ä och Ö. Den bristen förvärras ytterligare av att motsvarigheten till Ö på det engelska tangentbordet, en klammer utnyttjas av programmet som beteckning för fält-slut. Ett svenskt adressregister med exempelvis herr Jönsson inlagd kan alltså ställa till ordentlig oreda. Förhoppningsvis kommer dock importören att ordna en försvenskad version av The Consultant.

Samtidigt får man hoppas att importören också översätter svenska menytexterna i programmet och en svensk manualen. Som läget är nu kan vi med tvekan säga att The Consultant, som trots allt kostar 795 kronor kronor, är prisvärd.

Mogens Linderud

"Planeringskalender" practical joke?

"Vi gratulerar till ett mycket bra köp. Du kommer snart att upptäcka att PLANERINGSKALENDER är värt varje öre."

Ovanstående är det första som blicken fastnar på när man öppnar manualen till Grana Softwares **PLANERINGSKALENDER**, en liten kompilerad BASIC-snutt på 34 block. Med testkapen att run-time modulen i ett kompilerat program i sig tar upp mellan 8 och 33 block var jag helt övertygad om att jag utsatts för ett practical-joke från övriga redaktionen.

Men icke. Detta program existerar faktiskt i softwarevärlden och utbjuds för 225 kronor till vilsrådiga stackare som tänkt använda sin C64/128 till seriösare tillämpningar mellan high score-rekorden.

Programmet följer i fort i kokboksexemplen på de första applikationer man gärna knappar in för att bekanta sig med sin dator: Kalender fram och bakåt i tiden med "automagisk" markering av veckodag, inmatning av lämpliga noteringar och viss sökning på befintliga data. Man kan även komma på att det går att läsa av bildskärmen och skicka till printer, dock med följande brasklapp:

"OBS! Om du glömmer slå på strömbrytaren till skrivaren eller saknar skrivare innebär ett tryck på f4-tangenten att du tappar informationen i datorns minne."

Proffsigt så det förslår. Den lilla systematiken i ST sinnet hade säkert lett fram till ett enkelt namn för att läggas på omnet av programmenena.

För att slippa ha datorn på dygnet runt går det att spara och hämta data från kassett eller disk. Speciellt för disktillämpning gäller det att ha sin gängse manual för planeringskalendern tillgänglig för att notera namnet på den filen man mot förmodan sparat från PLANERINGSKALENDER, i fall man den inte ens möjlighet man har att ta reda på vad filen egentligen heter är att

1) kallstarta datorn
2) Lista diskettens innehåll
3) Lägga aktuellt filnamn på minnet



4) Ladda in PLANERINGSKALENDER på nytt
5) Hämta in filen ifråga

Orkar inte ens nämna att som han det inte man ens kan vet in standardtecknet för diskinnehåll, dvs. dollartecken i stället för filnamn.

Själv har jag min planeringskalender på armen. Fick ett infall under senaste midsommarhelgen och köpte en klocka med 28 minne till en billig penning. I priset ingick dataenhet med printer, ROM pack med bl.a. den planeringskalender jag laddat in i klockan samt extra fick tangentbord för extraordinär uppdatering.

Hela detta inköp kostade strax under tusenlappen inkl. Microsoft Basic och jag LOVAR att jag har nytta av grejerna. Däremot skulle jag aldrig i livet många fort 225:- på att ha det tvivelaktiga nöjet att se de mest i riktigt ... programmeringsexperiment i kompilerad skick beundra min skärm. Ni gör det bättre själva utan kompilering en regnig lördagseftermiddag, om inte en vanlig fickalmanacka inte duger. Kontenta:

Hör man till de som jublande startar upp sin dator, laddar in programmet, hämtar rätt fil, kollar om printerpapper finns i huset, allt bara för att bevisa for planeraren mester... födelsedag den 13 december verkligen finns på data, då har man uppnått statut som idealanvändare av PLANERINGSKALENDER. Om det nu är värt 225 kronor.

Jan Mickelån

USER GROUP

GARSNÄS

VIC-BOYS DATORKLUBB är en 1,5 år gammal datorklubb i Gärsnäs, Simrishamns kommun i Skåne. Vi träffas två gånger i månaden i vår lokal där vi försöker konstruera program och spela dataspel. Vi vill gärna ha kontakt med någon riksorganisation för datorklubbar. Adress: Vic-Boys Datorklubb, c/o Magnus Persson, Skolvägen 11, 270 53 GÄRSNÄS

HÄRNÖSAND

COMPUTER CLUB HÄRNÖSAND riktar sig till alla med datorer av märkena C64/C128, ZX Spectrum 1k/48/128k samt MSX-datorer. Alla medlemmar får automatiskt medlemskap CCS. Årsavgift 100 kronor. För mer information ring 0611-22k 82 och fråga efter Kalle.

LINKÖPING

AMIGA USER GROUP-SWEDEN Rikstäckande användarförening för Amiga-ägare med programbibliotek (publik domaindisketter), samt medlemsdisketter som fungerar som medlemstidning 10 gg/år. Kontaktperson Lars Wiklund, Box 11055, 580 11 Linköping. Tel. 013-15 14 13

MALMÖ

COMMODORE-KLUBBEN Rikstäckande UserGroup för Commodore-ägare med ca 300 medlemmar. Syftar till att tillvarata och stimulera medlemmarnas intresse för datorer, tillhandahålla programbibliotek. Ger också ut klubb-blad 4 gg per år. Verkar också för rabatter i olika databutiker för medlemmarna. Medlemsavgift 160 kr/år, 100 kr om du är under 18 år. Medlemskap anmäls till klubben under adress Commodore-klubben, Box 18158, postadress 200 32 Malmö.

STOCKHOLM

SWEDISH USER GROUP of AMIGA (SUGA). Syftar till att etablera kontakt mellan Amiga-ägare inom och i Sverige för utbyte av public domain program, tips, tillbehör etc. Planerar också att starta ett speciellt Bulletin Board System för Amiga folk. För närmare information skriv till Erik Lundevall, Helsingegatan 49, 163 42 SPÅNGA

COMPUTER CLUB SWEDEN (CCS). Riksförening för datorintresserade med lokala klubbar i bl.a. Stockholm och Göteborg. Ger ut tidningen Print Out fyra gånger om året. CCS distribuerar också public domain program för bl.a. Commodore-datorer. Medlemsavgift 75 kronor, insättes på pg 492 77 46-0. För närmare information skriv till Print-Out/CCS, Box 7040, 103 86 STOCKHOLM

TINGSRYD

DATORKLUBBEN C-64 riktar sig till alla, vad än du kan. Som medlem får du klubbens datortidning en gång i månaden samt program på disk/kassett varannan månad. Medlemsavgift 50 kr/halvår. Programkassett 25 kr, disk 65 kr. Datorklubben C-64 c/o Martin Grimhelden, Trädgårdsgatan 5, 362 00 TINGSRYD Tel. 0477 1111k

VELLINGE

SOUTH SWEDISH AMIGA CLUB Medlemsavgift 175 kr/år. I priset ingår prenumeration på Datormagazin samt klubbens interna tidning där medlemmar kan annonsera gratis och få allekunda tips om Amiga. Övriga medlemsförmåner kommer på olika prylar som joysticks, disketter, förvaringsboxar etc. Inom klubben finns redan gott om free software, som medlemmarna kopierar för några kronor i kopieringsavgift plus porto. Klubben är ideell och öppen för alla förslag från medlemmarna för att skapa en trevlig stämning. För närmare information kontakta: Jan Ekström, Stortorget 3, 235 00 VELLINGE Tel. 040-420151 18.00-22.00

ÖREBRO

COMPUTER BRAINS är en spelglad C64-klubb i centrala Örebro. För närmare info kontakta JOCKE REHNVALL på tel. 019 118194

DATORBÖRSEN

SÄLJES:

Modem säljes. Ett 300/300 bandsmodem + ca 50 telefonnr till databaser + terminal-prg säljes för endast 650 kr Mattias.
Tel 031 51 52 34

Commodore MPS 802 säljes för 2.500 kr, eller bytes mot en Amiga kompatibel skrivare. Johan
Tel 0240 512 09

Simons BASIC-cart med handbok Pris 300 kr. Johan
Tel. 0240 512 09

Printer Commodore MPS 801 säljes för 1.200 kronor
Tel. 08 - 749 04 44

Comal 2.00-cart med handbok Pris: 700 kr.
Tel. 0240 512 09

Programmeringshandbok del 1 i nyskick Pris. 100 kr
Tel. 0240 - 512 09

Säljes diskett-klippare för 5 1/4 toms disketter för endast 100 kr/st Marcus.
Tel. 0691 - 121 06

Litteratur: Soul of CP/M, 170 kr. Compiler Design & Implement 150 kr. Hårdvara Handic universalmodem 950 kr
Tel. 08 - 751 61 97

VIC64 + diskdrive 1541 + skrivare MPS803 + bandspelare + Zoom Pascal + div böcker säljes tillsammans eller var för sig. Billigt! Per (kvällstid).
Tel: 0370 354 10

COMVOX Voicemaster talmodul till C64/128 säljes. Både kassett & diskett. Endast 600 kronor. Niklas.
Tel 046 - 25 55 76

Säljes. SKC MD1D disketter för endast 120 kr/bm. (10 st) Marcus.
Tel 0691 121 06

KÖPES:

VIC64 med diskdrive, ev/ joystick och spel. Ring vard. eft. kl 15
Tel 031 40 61 49

ANNONSERA i Datorbörsen. Det kostar bara 10 kronor för 5 rader. Skicka in din nästa annons före den 15 november till Datormagazin, datorbörsen, Box 374 151 24 Södertälje. OBS. Endast för privatpersoner. På grund av piratkopieringen tillåter vi inte annonser om program.

PRENUMERERA & VINN

Vilken chans!

VINN PAPER-BOY!

Beställ DIN prenumeration på Datormagazin C64/128 NU! Så får du dels vårt **EXTRATJOCKA** julnummer (värt 14 kr) och alla sex Datormagazin som utkommer under 1987 (ord. pris 72 kr).

ALLT FÖR ENDAST 69 KR!

Du sparar 17 kronor och du får tidningen hem i brevlådan **OCH** du deltar dessutom i vår stora utlottning bland våra nya prenumeranter.

Den här gången SKÄNKER vi bort 20 EX, av det nya datorspelet **PAPERBOY!** Har du egentligen råd att missa ett sådant tillfälle?

TEXTA TYDLIGT!

POSTGIROT SVERIGE — INBETALNING / GIRERING A

485 55 08-7

Datormagazin C64/128

Prenumeration
6 nr/1987 à 12:- = 72:-
+ extratjockt julnummer 14:-
86:-

Du betalar: 69:-

Ditt namn...
Din adress...
Ditt postnummer...

69:–

NÄSTA NUMMER AV DATORMAGAZIN UTE DEN 11 DECEMBER

EXTRA TJOCKT JULNUMMER



Avs. Datormagazin
Box 374
151 24 Södertälje

POSTTIDNING

